WWW.EMU-ZONE.ORG POCKET ZONE

掌机地带

POCKET ZONE

THE MAGAZINE OF POCKET GAME

Vol.5



热作攻略强袭!

攻略+特鲁尼克大冒险3 ADVANCE
物品武器道具全资料

研究+光明力量-黑暗龙的复活之揭示板
卡片图鉴&角色职业培养

研究+马里奥对大金刚
PLUS和EXPERT的过关要点逐一图文讲解

游戏前瞻

火焰之纹章-圣魔之光石

最终幻想I&II追踪报道

ADVANCE 守护英雄

E3专题报道 NINTENDO NDS vs SONY PSP

新世代掌机的对决

让你无时无刻体会到掌机游戏的魅力

人物造型设计：gogovood
辅助编辑：GHosts



《掌机地带》全国各地经销商联系电话

POCKET ZONE
THE MAGAZINE FOR POCKET GAME

北京	010-65934352	抚顺	0413-2600836	武汉	027-85498133
广州	020-89030443	济南	0531-2904601	桂林	0773-2826156
上海	021-63776374	青岛	0532-3840608	义乌	0579－5549256
南京	025－83306728－8231	重庆	023-89016533	张家口	0313-2068200
深圳	0755－82264693	成都	028-82901581	内蒙古	0471-6921991
沈阳	024-23910600	昆明	0871-4192484	宁波	0574-87660206
大连	0411-84699410	长春	0431-2772126	常州	0519-8117080
锦州	0416-2147390	兰州	0931-8555913	无锡	0510-2820161
吉林	0432-2531855	合肥	0551-2611465	苏州	0512-65296805
哈尔滨	0451-88341850	鞍山	0412-2218341	沧州	0317-3037266
天津	022-27693099	厦门	0592-5981197	杭州	0571-88256366
保定	0312-2035042	丹东	0415-2160190	福州	0591－3326871
烟台	0535-6654059	南昌	0791-8592321	贵州	0851-5984895
唐山	0315-2815445	太原	0351-7060129	南宁	0771-2621318
秦皇岛	0335-3048019	十堰	0719-8698420	蚌埠	0552-3028542
西安	029-82100544	石家庄	0311-3029157		
青铜峡	0951-6093532	长沙	0731-4421862		

本月热作强袭！

ROM NUMBER 1545



编号：1545
名称：特鲁尼克大冒险3
游戏文件名：Dragon Quest Characters Torneko no Daibouken 3 Advance - Fushigi no Dungeon (J).zip
游戏容量：128 Mbit
类型：A*RPG

游戏介绍 game introduce

期待了近两年的大作，剧情背景是基于PS2上的同名作，画面从3D转变为2D依然非常优秀，无论是过场画面还是施放魔法都异常华丽，游戏类型依然是即时+回合的动作游戏，随机的迷宫生成、丰富的武器系统以及同伴的特殊能力配合是游戏的重点，在游戏过程中我们还能遇到DQ系列中各种经典怪物，凭其优秀程度绝对可评为本月的第一大作。

ROM NUMBER 1470

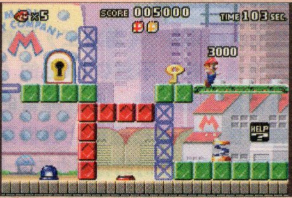


编号：1470
名称：光明力量 暗黑龙的复活
游戏文件名：Shining Force Resurrection of the Dark Dragon.zip
游戏容量：128 Mbit
类型：SRPG

游戏介绍 game introduce

由THQ代理，移植自MD的同名大作，成功的故事构架和完善的职业系统一直为钟爱此系列的玩家津津乐道。游戏中角色数量众多，因此人物的培养是游戏最吸引人的地方。移植后的画面也有了非常大的进步，卡片系统让战斗的趣味性大增，绝对是不容错过的大作。唯一的遗憾是敌方的AI仍需要改进，期待下一代移植版的出色表现，“《光明力量》系列”的复活将从这里开始。

ROM NUMBER 1489



编号：1489
名称：马里奥VS大金刚
游戏文件名：Mario Vs Donkey Kong.zip
游戏容量：128 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduce

经历了N年以后，马里奥和大金刚的战斗终于从红白机发展到了GBA上，这次的争夺目标是小马里奥玩具（俗称小MM）。任天堂的大作果然与众不同，让我们再次见识到GBA异常优秀的游戏画面，游戏的关卡也异常丰富，除了近百个标准关卡外，还有十一个超难的关卡。关卡的设计也非常讲究，目前小编们几乎都沉迷于此游戏，详细请看本期该游戏的研究文章。

ROM NUMBER 1464



编号：1464
名称：绯色茶餐厅
游戏文件名：↴
Pia Carrot he Youkoso!! 3.3 (J).zip
游戏容量：64 Mbit
类型：AVG

游戏介绍 game introduce

阳光、青春、女孩，似乎都是男孩子们夏天不可缺少的，“《茶餐厅》系列”一直依靠极华丽的人设和优秀的剧情在家用机恋爱游戏中占重要地位，Dreamsoft把制服的诱惑延续到了GBA。游戏画面依旧非常漂亮，高井、朱美、美奈等人气角色也尽数登场，为了“制服”，让我们一起在茶餐厅渡过一个美丽的暑假。

ROM NUMBER 1469

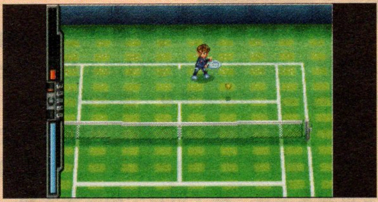


编号：1469
名称：火影忍者 最强忍者大集合2
游戏文件名：↴
Naruto Saikyou Ninja Daikessyu 2.zip
游戏容量：64 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduce

期待已久的动作游戏，剧情接续上一代的中忍考试开始。在游戏中能随时切换原作中的两大主角以及使用他们的招牌绝技，画面相比上一代有了质的飞跃，不过游戏的操作手感却令我们大失所望，操作起来感觉非常生硬，打斗也相对单调，看来Tommy应该好好学习一下动作游戏的手感制作再发表续作。

ROM NUMBER 1473/1474



编号：1473/1474
名称：网球王子 时尚之银/光荣之金
游戏文件名：The Prince of Tennis 2004
Stylish Silver/Glorious Gold.zip ↵
游戏容量：256 Mbit
类型：SLG

游戏介绍 game introduce

这是Konami除“《游戏王》系列”外的又一大骗钱支柱，不过GBA版的《网球王子》向来素质都不错，各位帅哥的招牌技和大牌声优登场就已经够让我们死心踏地了，比赛中使出绝技时的特写也魄力十足，唯一不足的是电脑的AI比较低，存在不少死角，不过游戏设定可以和其他人联机比赛，看在256Mbit的超大容量和优秀的手感下，推荐给喜欢该动画或是喜欢网球游戏的玩家。

ROM NUMBER 1475



编号：1475
名称：超级眼镜少年
游戏文件名：Pyuu to Fuku! Jaguar - Byoo to Deru! Megane-kun (J).zip
游戏容量：64 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduce

似乎Konami在GBA上制作的游戏都特别多花样，自《我们的太阳》使用阳光感应装置后，这款游戏又用上了三维立体眼镜来加强游戏画面效果。游戏类型是标准的横版过关，游戏的画风非常另类，奇装异服的主角抓了棍子和各类敌人战斗在街道、屋顶等地方。游戏中的武器类型也挺丰富，虽说是小品级的游戏，但不断挑战自己的最短通关时间记录也是非常有趣的。

ROM NUMBER 1478



编号：1478
名称：除魔猎人范海辛
游戏文件名：Van Helsing.zip
游戏容量：32 Mbit
类型：AVG

游戏介绍 game introduce

GBA上非常难得的动作游戏，游戏类型和《鬼泣》类似。我们的主角范海辛可以近身用双手齿轮攻击，远程则可以和但丁一样使用双枪或弓箭，另外还可以象蜘蛛侠那样利用勾绳越过障碍到达一些隐藏的地方。游戏操作简洁流畅，推荐给喜欢爽快型动作游戏的玩家。

ROM NUMBER 1479



编号：1479
名称：蜡笔小新：电影大冒险
游戏文件名：Crayon Shin-Chan - Arashi no Yobu Cinema-Land no Daibouken! (J).zip
游戏容量：128 Mbit
类型：ACT

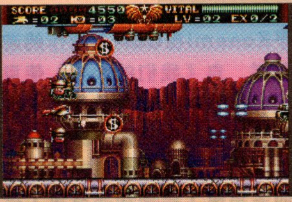
游戏介绍 game introduce

超人气角色登场，恶搞的小新这次将挑战JS电影院的老板。游戏有一定的难度，在游戏途中可以呼唤爸爸、妈妈以及妹妹和小白帮助，他们都有自己的特殊技能，例如爸爸的臭袜攻击等。另外游戏中的衣服收集也非常有趣，穿着不同的衣服可以让小新有相应能力，例如蜜蜂服、动感超人服等。总之游戏的道具既恶搞又丰富，非常值得一玩。

本月热作强袭！

每期放送

ROM NUMBER 1481



编号：1481
名称：钢铁帝国
游戏文件名：Steel Empire.zip
游戏容量：32 Mbit
类型：STG

游戏介绍 game introduce

同样是移植自MD的经典射击游戏，游戏的画面既精细又特别，略带暗灰的游戏色调玩起来有种特别的感觉。游戏中我们可以选择以速度为主的小型机“花魁鸟”和以防御力为主但机身庞大的“齐伯林”。游戏中还能进行前后两个方向射击，另外还有副机系统，游戏系统简洁又有趣味，有点类似于街机上的《野马战机》，是GBA上非常难得的优秀射击游戏，推荐给所有崇尚爽快风格的游戏玩家。

ROM NUMBER 1509

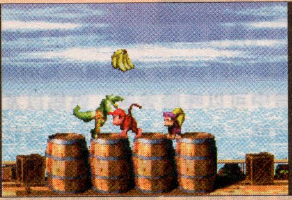


编号：1509
名称：古惑狼 暴跳的罗彼德
游戏文件名：Crash Bandicoot Purple Riptos Ra page.zip
游戏容量：128 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduce

虽然向来对这类欧式横版动作游戏没什么好感，但“《古惑狼》系列”是例外，从PS时代开始，这个游戏系列就带给我们非常多的乐趣。优良的手感和多样的游戏方式是这款游戏比其他同类游戏优越的地方，另外游戏中还穿插了许多Mini小游戏，此作更是利用水晶和卡片把小游戏和主线结合得更紧密，没接触过该游戏的玩家绝对有必要尝试一下。

ROM NUMBER 1540



编号：1540
名称：大金刚2
游戏文件名：Donkey Kong Country 2 (E) (M5).zip
游戏容量：64 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduce

自一代移植到GBA大受好评后，二代也如广大Fans所愿登陆GBA，游戏画面比超任版提升了不少。此作懒惰的大金刚被抓走了，轮到了两位“小金刚”去救昔日的主角。游戏的操作感比一代要来得强，某些地方对玩家控制跳跃的能力和反应要求很高，Mini游戏也一如既往的优秀，只是目前还不清楚GBA版增加了哪些隐藏要素。

本月热作强袭!

ROM NUMBER 1547

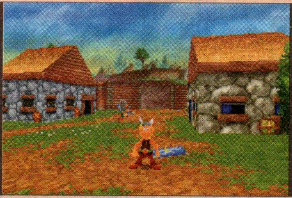


编号：1547
名称：超级中国人1&2
游戏文件名：
Super Chinese Advance 1 and 2 (J).zip
游戏容量：32 Mbit
类型：RPG

游戏介绍 game introduce

首先得申明，这款游戏只适合用于怀旧的人，从FC到SFC，《超级中国人》让不少人渡过美好的时光，所以严格来说这款游戏是综合了一代和二代外加个搬箱游戏的复刻版，一代是类似于炸弹人类的清版游戏，二代则属于RPG，在游戏中打烂石块可以获得强力的技能或道具，某些怪物需要特别的武术才能杀掉。

ROM NUMBER 1537



编号：1537
名称：幻想新国度
游戏文件名：
Asterix & Obelix – XXL (E) (M6).zip
游戏容量：64 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduce

游戏是改编自欧美非常受欢迎的漫画，游戏类型很特别，和我们熟悉的《真三国无双》非常类似，从一胖一瘦两主角中选择一个去和王国的军队战斗，虽然GBA的三维性能不足，但这款游戏的效果却算是不错的，角色的各种绝招需要在途中找商人购买，如果有象无双系列的丰富蓄力攻击就完美了。

ROM NUMBER 1490



编号：1490
名称：索尼克 3
游戏文件名：
Sonic Advance 3.zip
游戏容量：128 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduce

绝高人气的《索尼克》又回来了，除了一贯以来带给我们的极速感以外，游戏还加入了全新的同伴系统，选择不同的同伴组合将影响发动能力的效果，例如艾米的大锤可以造成更大的弹力；纳克斯则可变成攻击远方的滚球，灵活运用同伴的能力能获得隐藏物品或让Boss战更为轻松。《索尼克》的Fans们，让我们一起超越音速吧！

POCKET GAME 汉化殿堂

每期放送

文/笑面双刀

游戏淡季逐渐来临，汉化小组却丝毫没有懈怠，在这炎热的夏季，能够玩上不少优秀的汉化游戏，得感谢辛勤的汉化工作者。



星之海洋[GBC版]

完成度	字体
7	8
翻译	**总体印象**
7	7.5

前段时间还和朋友讨论到这个游戏是否有中文版，没想到今天就拿到了ROM。破解由唐晓东、kkk完成，翻译显得一般。一些菜单和道具尚未翻译让完全不懂日文的玩家感觉有点摸不着头脑，不过还算能够将游戏进行下去。值得一提的是该游戏是以存在少许问题的Rom为基础汉化的，像之前曾经出现的一些地方战斗会卡死的现象还是会出现。而且该汉化是破解了游戏的字库来实现的，只有用模拟器材能够正常玩，烧到烧录卡上文字显示会变成乱码。总的来看汉化效果一般，字体偏大，润色方面做得不足，光是玩的话还可以应付，要想烧到烧录卡上或作为有价值的游戏保存，还未到火候。



钢铁帝国

完成度	字体
9	8
翻译	**总体印象**
9	8.5

靠射击游戏苦手的我来评价这个游戏未免有些欠缺公正，不过该游戏还是有一些值得探讨的背景的。游戏的文本大多集中在开头和结尾，而且可供嵌入文字的地方也很多，熊组的汉化作品一向以高质量长周期而著称，这次也不例外。我们从文字的翻译上可以看出制作者的用心，无论是文字的翻译还是图片的修改都很彻底。不过由于用到了太多字体，会略微的显得有些不协调，刚开始的字体偏大，游戏启动后采用的字体则非常到位，游戏中途菜单的字体汉化又显得有点多余，草草的玩了一关，感觉中文化还是非常有必要的，这游戏真的那么好玩吗，看来得抽点时间好好玩玩看了。



马力奥和路易RPG

完成度	字体
1	9
翻译	**总体印象**
7	5

曾经很认真地打通了这个游戏的英文版，所以很在意汉化版的水平。汉化是以日文版为原版来制作的（大概是日文的字库比较好弄吧），文本的翻译量还很低，但破解已经十分到位，文字的修饰已经非常顺眼了。无论是大字体小字体，各种特殊颜色的字体，看上去都很舒服。不过翻译的进度还十分低，总的翻译量只达到了5%，而且还存在同一个场景有些话没有翻译而有些又翻译了的情况。文饰工作完全没有进行，可以看到很多方言和网络语言的出现，如果能够顺利地进行下去，这将是个非常令人期待的汉化作品。只是工作量实在是太大，光是玩通了英文版看完那些剧情就觉得很累了，更不要说汉化了。



星之卡比－梦之泉

完成度	字体
9	8
翻译	**总体印象**
9	9

并非最新的星之卡比，而是之前的FC复刻版的汉化版本，CGP的Logo做得很不错，连游戏开头画面的标题也作了汉化，足以表明作者的决心。新汉化的片头剧情显得有些仓促，文字的排列有些地方不大合理，游戏中的能力表示汉字也不是很统一，与游戏画面的融合做得不够。游戏本身的出色决定了汉化要求的高度，虽说文字不多但要做得好还是有很多地方可以加工的，本人对该游戏的汉化期待十分高。不过这次作者为了防止盗版商的滥用，对Rom加了特殊的保护，只能够在模拟器上运行而不能烧录到卡带上，我们只有期待游戏完全汉化的那一天早日到来。



机械化军队

完成度	字体
6	7
翻译	**总体印象**
7	7

这是一个另类化的游戏，起初几乎没有引起人们的注意，直到一天朋友说这是GBA上的红警，才好奇的看了看。整个游戏的汉化难度不高，而作者汉化的程度也不高。字体已经做得很美观了，但一些重要的剧情基本上都没有翻译，只是翻译了基础的菜单和简单的任务要求，而这些却是不大需要翻译的……另外可能是字库的缘故，游戏中会出现一些非日文又非中文的乱码，让人感到不解。游戏的整体汉化程度基本上没有太大的实质意义，开头的字体特效是不错的开始，不过很多急需汉化的部分却被略过了，如果能够坚持到底将是一个非常不错汉化作品。



网球王子

完成度	字体
9	9
翻译	总体印象
9	9

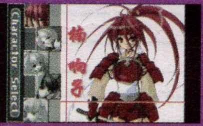
著名动漫改编的游戏，在日本和国内都有着相当高的人气。游戏是纯体育类的，加上一些简单的剧情介绍和人物特写，有点像天使之翼的游戏风格。pgcg这次的汉化尺度把握得很好，该汉化和不该汉化的部分都做到了合理的分配和处理，比如说游戏开始的动态中文字体做得很形象、游戏中的人名和地名则没必要过多的翻译，这对于了解动漫的人来说意义不大，而且各地有各地的叫法习惯。游戏中的对话字体还行，偏大但不大影响阅读，如果能够加上阴影估计效果会更好。很多地方图片的汉化也比较到位，总的来说游戏的汉化水平相当之高，值得一玩的作品。



火焰之纹章-烈火之剑

完成度	字体
9	9
翻译	总体印象
8	9

破解和翻译都是一个人完成，足以见得作者对该游戏的喜爱，道具和人名的翻译更让人觉得亲切。游戏是以英文剧情为基础，在日文Rom上实施的汉化。由于是测试版，没有经过润色的缘故，游戏中的文字语句都显得很平实，但正因为这样，汉化显得异常的饱满和朴素，对于任何一个希望接触这款游戏的人来说，该汉化版完全可以作为启蒙教材来看待。很多自认为对剧情非常精通的RPG狂热爱好者也能够接受这样平凡而真诚得译本。不过就我个人看来，游戏的Demo中叙述的故事背景没有翻译是一大遗憾，可能是技术上的原因吧。作者希望得到反馈，如果是Bug的话最好附上截图和存档。



舞之刃-闪光

完成度	字体
9	8
翻译	总体印象
9	8.5

游戏本身素质还算不错，以美少女为主要卖点的动作游戏，在操作感上还算像模像样。汉化工作动用了不少知名的汉化界人士，可见影响力之大、重视程度之高。Demo中显示的字体并没有太多的特别之处，然而很多图片的汉化却非常出色。选择人物画面中人名的汉化采用了艺术字体，不过在模拟器上显示效果不大好，不知道烧到真实的GBA主机上会是什么效果。游戏在通关之后可以得到一系列密码，通过在官方网站上输入这段密码可以得到游戏的MM图片，本来汉化组织在压缩包中附带了这些图片，为了增强游戏的乐趣我们还是去掉了，建议玩家自行摸索。



海贼王-棒球进行曲

完成度	字体
9.5	9
翻译	总体印象
9	9

以海贼王为题材的棒球游戏，游戏性一般，属于依靠动漫的知名度带动销量的游戏。对游戏了解不深，只是在朋友家看过别人玩，那众多搞笑的设定估计只有对东满了解十分深刻十分入迷的玩家才能够深切体会到吧，作为体育游戏只能算是一般。不过可以看出汉化的效果相当不俗，尤其体现在图片的汉化上。标题画面的图片文字替换得十分恰当，游戏的主菜单也是图片形式的，用的字体很能体现游戏的风格，而对话字体也破解替换得不错。对游戏的了解非常肤浅的我也能够感觉到汉化的非同一般，确实难得。不过很少有人会因为这款游戏而去了解海贼王吧，至少我不会。



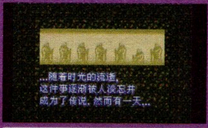
三饶传奇

完成度	字体
9.5	9
翻译	总体印象
9.5	9.5

严格的说这个不算是汉化版，只是民间组织将游戏剧情手动修改之后得到的版本，其基础是shikeyu汉化的那个版本。

玩过之后才感觉到其中的恶趣味可不是一般的强，如果光是为了体验那些恶搞的剧情而去玩这款游戏倒是另有一番情趣。

而且月轮发售已经很久了，想想当年的轰动效应还真有再玩一次的冲动，记得最早是用VGBA的超慢模拟速度通关的，对其中经典的配乐和超高的难度记忆犹新，有时间还真要试试这款另类的“三饶传奇”。



萨尔达传说

完成度	字体
9	9
翻译	总体印象
9	9

这是个根据SFC版萨尔达传说移植过来的GBA版本，理论上可以照搬SFC的游戏脚本来翻译，问题并不是很大，不过GBA版新增了不少的剧情和对话，要完全汉化的话就得通过模拟器的内存修改来实现（这里指通过正常的游戏方法无法达成隐藏剧情的情况下）。

游戏的汉化完成度还是非常高的，基本上需要翻译的部分都作了处理，虽然是第二次对外测试版，但已经能够正常地进行游戏了，文字特效和润色等工作也衔接得很不错，如果你还没有玩过SFC上的作品，玩玩GBA这个复刻版将是不错的选择。

CINTENTS

本月热作强袭!

特鲁尼克大冒险3 → 攻略 特鲁尼克大冒险3 89
光明力量 暗黑龙的复活 → 研究 光明力量 暗黑龙的复活 124
马里奥VS大金刚 → 研究 马里奥VS大金刚 100

汉化殿堂 6

专题报道E3专题
时尚 VS 务实——未来掌机市场谁主沉浮 9
PSP 15
NDS 25

POCKET GAME 游戏前瞻
FF1+2 33
火焰之纹章 40
钢之炼金术士-想出的奏鸣曲 42
我们的太阳2 太阳少年DJANGO 46
ADVANCE守护英雄 49
Riviera约束之地 51

硬件大观
烧录动态 55

掌机大搜查 POCKET NEWS CHANNEL 61

游戏点评 75

特稿
真相只有一个！——名侦探柯南专辑 78

经典怀旧长廊
追忆黑白岁月 GB怀旧游戏赏析 143
红白机经典怀旧之一 146

模拟特区
掌机Rom校验法则最终章 148
掌机博物馆-GP32 156

掌机软件
GBA音乐软件新星-Elffinal的Mid 163

掌机制造
GBA汉化第三讲 167

秘技乱弹 172

掌机部落
交流空间 176
读编往来 181

制　　作：《掌机地带》杂志社
策　　划：陈浩
编辑部主任：微风
责任　编辑：cotolo taka 雪晴 最恨苦瓜 Dream Lan
美术　编辑：GHosts
特约撰稿人：汉化情报站　yujioh　GXB
策划　推广：《掌机地带》发行部
电　　话：010-86584458
邮寄　地址：北京市6511信箱
邮　　编：102218
网　　址：http://www.emu-zone.org
电子　邮箱：wind@gamelive.net
出版　日期：每月30日
定　　价：人民币13元（双光盘）

郑重声明

未经本刊同意或者授权，任何单位以及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将依法追究法律责任及遭受侵权而带来的所有损失。

邮购信息

需要邮购的可以汇款到下面地址
邮购地址：北京市6511信箱
收款人：《掌机地带》编辑部
邮政编码：102218
所有邮购免邮资

掌机地带 POCKET ZONE THE MAGAZINE FOR POCKET GAME

VOL.5

时尚VS务实

未来掌机市场谁主沉浮



前言 “NDS若失败任天堂将堕入地狱！”任天堂前社长山内溥发表的这句话不但代表着任天堂自己将面对的命运，同样也适用于索尼，E3就是在这火药味浓厚的环境下召开。





“PSP”、“NDS”这应该是本年度游戏业界讨论得最多的两个词组。谜一般的主机PSP在索尼朦胧而又激烈的宣传下占据了主导地位，把任天堂近十年的掌机市场优势拉到近乎平衡状态，而另一方，任天堂务实的态度和以游戏性为主的制作理念也让我们了解到NDS无与伦比的创意。消费者们总是“善变”的，从一开始PSP的一面倒优势到现在天平趋于平衡，未来的掌机市场究竟谁主沉浮，下面就以我们看到的、听到的以及想到的来公正地预测一下年末即将到来的掌机大战。

当SCE的社长平井一夫带着充满自信的笑容高举PSP走上台时，PSP流线型的外观立刻吸引了在场所有人的目光；当屏幕上播放着不逊色于PS2游戏画面的各大厂商游戏演示时，没有人不为之瞠目结舌；当索尼公布诸如《合金弹头Acid》、《装甲核心》、《GT赛车Mobile》等庞大的游戏资源时，有更多的人为之欢呼雀跃。PSP抢在NDS之前以迅雷不及掩耳之势夺得了主导地位，“新潮的外观+优秀的画面+庞大的游戏量征服了每一个想要了解它的人。在稍后的任天堂发布会，任天堂社长岩田聪也揭开了NDS神秘的面纱，令人失望的是，NDS的外观让满怀期待的人们失望了。主机仍然沿用十年前Game&Watch的外观设计，这甚至无法与网络上广为流传的概念机相比。毫无疑问，宣传和外观是PSP首先取得主导地位的两大主要因素。值得庆幸的是，NDS拥有相比PSP有过之而无不及的游戏阵容，以世界最著名水管工为主角的三款游戏和在欧美甚至全世界大受欢迎的《银河战士》的最新作很快把大家的失望心情一扫而空，

◆游戏小常识：游戏专利之方块游戏，代表为著名的《俄罗斯方块》。所有权归卡西欧计算机公司。

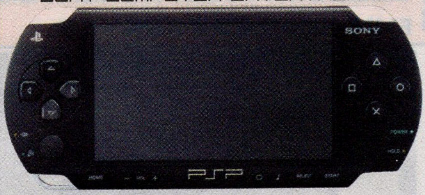
而索尼一直津津乐道的庞大第三方游戏商支持的优势也在Square-Enix公布的《FFCC》、《DQM》；光荣公布的《真三国无双NDS》、Capcom公布的《红侠Joe》等NDS游戏面前失去了原先的光芒。索尼并没有保持它在PS和PS2上“集结所有游戏”的宣言，游戏厂商们也是非常精明的，在未稳定的情况下稳重地推出游戏才是生存之道，而NDS也得到了包括Tecmo、Capcom、Square-Enix等一百多个第三方游戏商的支持，在游戏量上和PSP几乎不相伯仲。发布会之后，战况变得更加扑朔迷离……

索尼：我们的PSP最时尚、硬件能力最强

SONY
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

优 Excellency

或许真如业界人士所描述的那样，PSP是给喜欢玩硬件的人量身订做的主机。达到25~45%PS2的硬件性能；16：9的宽屏幕；流线型设计的造型等等。毫无疑问，PSP瞄准的是巨大的成人Light User（轻度玩家）市场。GBA SP的成功已经告诉我们便携式游戏机对成人有着多么大的诱惑力，即使在国内，地铁、公车甚至街边和办公室内，玩GBA SP的成人玩家比比皆是，SP转变的成功让任天堂认识到这个自己过去未涉足的年龄层是多么的重要，也让索尼找到了嵌入掌机市场的契机。虽然索尼是初涉掌机游戏市场的“新手”，但其丰富的便携式娱乐工具经验绝对有能力把PSP做成“21世纪的WalkMan”，就如索尼自己所公布的，PSP是定位于成人阶层，通过游戏、音乐、电影带给我们全方位的娱乐方式，而索尼强大的宣传能力也为



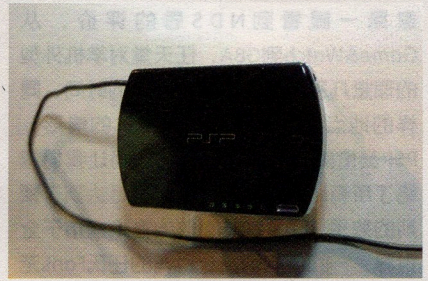


PSP走出了目前完美的第一步，直接的结果是久多良木健在一年前仅靠一张UMD和一个仍未具实体的PSP名称就已经吸引了绝大多数玩家的眼球，其宣传效果也体现在E3开始呈现PSP一面倒的现象上，任天堂确实在宣传方面吃了一个不小的亏。

shortcoming 劣

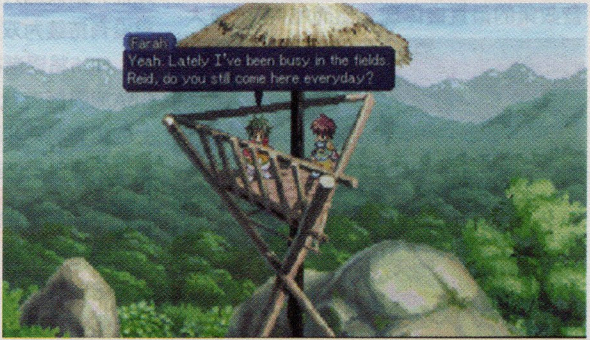
我们可以承认PSP是最时尚的，但其硬件综合能力是否真如我们所看到的那样呢？索尼不公布PSP的详细硬件数据似乎是为了防止商业秘密外泄，但事实是否真的如此？ 在E3整个索尼发布会，我们能看到PSP华丽的外表，能看到吃惊的游戏演示画面，然而我们却忽略了这些游戏的本质，在所有演示游戏的PSP中，唯一能控制的游戏只有移植自PS，画面也与PS版相近的《永恒传说》，而且也只能在村口处与村民对话，其他大地图、战斗画面只停留在“眼看手勿动”的程度，而其他游戏的演示看上去则更象是PSP在播放一段简单的“动画”，就连Square-Enix也公

开表示：“PSP到底是什么？我们到现在也还没搞清楚，这是一个很严重的问题……”。至此，我们不得不去预测一下，索尼对PSP的硬件定位确实非常高，但索尼目前的研发进度仍然无法达到预期的标准，所以用这段时间来进行缓冲是必要的。然而对于一款掌机来说，性能的大幅提高必然会影响其他部分的表现，从而导致更多的问题出现，或许这只是估计，但性能的提升和活动式UMD光驱导致PSP供电不足的问题已经切实暴露在我们面前，在展会中光明正大地放着的PSP外接电源盒也不得不让更多的人担忧这个最迫切的问题。面对年末发表的NDS，索尼是否有足够的时间去解决目前面临的这些难题呢。要知道，延迟上市也就意味着失去先机。



除了性能，价格也是直面市场的主要因素。PSP的价格定位天生注定它将是个贵公子，“时尚=价格”的公式只对少数人有效，更多的人崇尚是物价平衡，任天堂和索尼都面对着全球液晶板供不应求的问题，NDS199.99美元的价格仍然让许多人颇有微词，而PSP无论从哪方面看都将大大超越这个底限，根据日本专家的详细计算，PSP的成本价格将在350美元以上，能接受这个价格的掌上游戏机用户到底会有多少呢？

虽然拥有强大的机能、漂亮的外观以庞大的游戏量，但如果价格高昂，且拿在手中只能运行两小时，我想谁都不会去喜欢这么一款矛盾的主机，初期呈现巨大优势的PSP经此对比之后反而存在着更大的隐忧。当然，索尼的强势宣传手段在两代主机中获得的成就是有目共睹的，可以想象，PSP也将继续继承前辈的优良传统，在上市初期利用各种优惠政策拉拢各大游戏厂商，同时施行当年PS2赔本买占有率这个屡试不爽伎俩，以199~249美元低价倾销PSP，以重现当年“所有游戏在这里集结”的豪言壮语。然而，初期的巨大亏损索尼是否能挺过去；这条不归路能否走得顺利？引用电影《江湖》中的一句话：“一步天堂，一步阎王。”初涉掌上游戏机市场的索尼要想通过PSP撼动拥有95%市场份额的任天堂并非表面上看起来那么简单。



任天堂：我们的NDS最有趣、最具创意

NINTENDO

劣 shortcoming

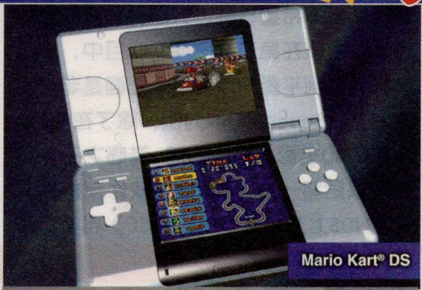


“真老土的外形”，这几乎是所有玩家第一眼看到NDS后的评价，从Game&Watch到GBA，任天堂对掌机外型的理念几乎没有更改过。同样的时间、同样的地点、同样公布自己主机的情形，PSP美伦美奂的外表和游戏画面让我们忽略了所有NDS的优点，索尼很好达到了预期的效果，于是NDS必败的言论遍布于全世界，一面倒的情况让所有的任氏Fans无不泄气。任天堂的拙劣宣传和老土的外观掩盖了自己的光芒，而这恰恰是索尼最擅长的地方，借助硬件上和宣传上的优势，索尼为自己创造了良好的条件，不但拉近了双方在掌机市场上近十年的差距，同时还取得了更多的厂商支持。NDS虽然被许多人称为“GBA 1.5”，但任天堂是将NDS视为GB系列同等地位的产品，家用机市场的失意以及GBA SP在成人市场的成功让任天堂有了把经营主体转移到掌机上的理由。“开辟NDS系列来进行创意、技术的综合发展，而GB系列则继续传统、务实的路线”，这是任天堂“创新+保守”经营政策的最直接体现，然而PSP空前强大的威胁令NDS初期难以招架，任天堂不得不采取公布详细硬件资料和加入对GBA游戏向下兼容的手段，这对于一款外型都未确定的掌机来说并不是一件好事，虽然任天堂还坚持自己“降低制造成本、提高工作时间”的理念，这对于崇尚游戏乐趣日本本土玩家无疑是不二之选，但对于把技术放在第一位的欧美玩家来说，PSP的超强性能无疑是最具吸引力的，兼容GBA游戏对仍需坚持到2006年的GBA也将产生一定的不安要素。另外，由于NDS双屏的特殊性，游戏的开发必然存在一些局限，如果没有持续为双屏特性开发的优秀游戏作品，NDS将逐渐被大众认为是一款单纯的GBA加强版游戏机，此时与PSP硬件性能上的劣势将逐步拉大，看来任天堂在这场战斗前还没有做好见招拆招的充分准备。



优 Excellency

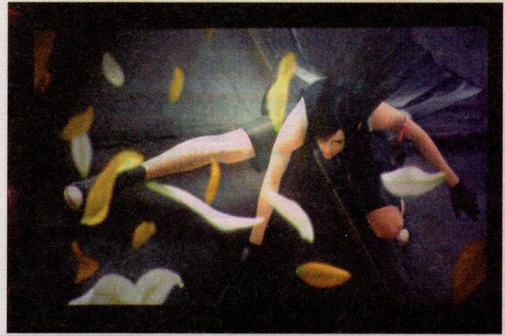
作为一个软、硬件全能的公司，任天堂坚持以游戏性为主的游戏开发之路走过了十多年，稳重、务实和这间公司相影相


Mario Kart® DS



衬，我们总是能从任天堂的主机和游戏里发现更多的乐趣，任天堂是一个真正了解游戏应该如何去做的公司，而NDS则是真正了解游戏的人所开发的主机。“当你认真、深入地去了解，你会发现NDS双屏的许多乐趣”，当任天堂发布这个消息时，大多数人包括我，对这个创意并不感兴趣，甚至有多此一举的感觉。在过去单屏幕统治的掌上游戏机市场，好游戏的定义似乎局限于游戏性、画面、知名度，而一些非常有创意的游戏却鲜为人知，所以当一向稳重的任天堂突然宣布的这个信息的时候，几乎所有人都感到谔然。然而，当我们在展会上看到一款款几近成品的游戏以及它们在双屏中意想不到的出色表现，我们能深刻体会到任天堂再也不是过去被称为“只为小孩子做游戏的公司”。《银河战士PrimeHunter》、《瓦里奥制造DS》、《游戏王DS》等，每一款游戏除了让我们体会到第二个触摸屏无穷的魅力外，还能体会到任天堂对游戏性的深刻理解。在展会中我们不但能亲身体验到几近100%完成度的游戏，而且还强烈感受到NDS超越N64的性能以及流畅的游戏画面。同时，任天堂也自豪地发表了“NDS能达到正常游戏10小时以上”的宣言，而这正是PSP至今无法解决的难题之一，GBA上Arm系列CPU的运用让任天堂在掌上硬件设计上积累了丰富的经验，任天堂用NDS告诉我们：“性能最强大的主机不一定是最实用、最好玩的”。

厂商和玩家：我们需要的是市场调和



在如此残酷的市场中，厂商同样也更为“善变”，随着掌机的发展，掌机游戏的开发成本也快速提升，厂商所担的风险也比过去大很多，因此，想要获得最大的利益对游戏平台的选择自然是非常重要的。当年任天堂在家用机市场一家独大的局面让不少厂商至今仍感到心悸，无论玩家

▲玩家语录：厕上两大人气道具——杂志与掌机（非贬义）。

和厂商都不希望看到过去那种垄断的现象再现，所以在第三方厂商的心目中，掌机市场调整到平衡有序的竞争局面是非常重要的。以Square-Enix为例，除了在PSP上发布UMD电影《最终幻想 降临之子》和表示以后将一直为PSP提供软件支持外，也在NDS上开发《最终幻想CC》和《勇者斗恶龙》新作，同时许多后续之作也在积极筹划中，在结果未明、战况迷朦的情况下，不得罪任何一方也不将赌注全压在任何一方的做法是目前第三方游戏商所达成的共识。目前三足鼎立的家用机市场让厂商们尝到了有自由发言权的甜头，调和将是厂商正常生存的前提。

后记

两个经营理念不同的厂商，两台设计理念不同的主机，终于在E3 2004上打开了新的战场。追求性能、崇尚时尚，“贪心”的索尼在大胆进行掌机变革的同时，还想让PSP成为一个完整的娱乐终端，但也带来了高昂的制造成本、持续工作时间不足等无法避免的问题。另一方面，追求游戏性、崇尚创新，“稳重”的任天堂在保持自己掌机市场优势的同时，还得让NDS发挥出更多的游戏乐趣，但如何维持创新特色的游戏发布和优化其未定型外观以挽回宣传上的劣势也是非常迫切的问题。而得到更多的第三方游戏厂商的支持以充实自己的游戏阵容将是双方都要面对的。就如一场世界豪赌，两个对抗了多年的游戏硬件商都把大注押在了自己最新的产品里，而对于我们玩家，去评定谁胜谁负还言之过早，有竞争才有进步，更优秀的东西总会在激烈的竞争后脱颖而出，这也是我们最希望看到的，目前我们需要的是等待，还有观望……

另附上一份《FAMI通》在“E32004”后6月11日号于日本展开的PSP与NDS民意调查报告，该调查中统计了日本56家游戏开发厂商与605名玩家提供的意见：

哪款主机更有吸引力	PSP	NDS	两者
厂商	53.7%	27.8%	18.5%
玩家	42.4%	57.6%	-

	主机是否有吸引力	PSP	NDS
厂商	有吸引力	90.7%	87.0%
	没有吸引力	9.3%	13.0%
玩家	有吸引力	59.3%	73.3%
	没有吸引力	40.7%	26.7%

主机价格预想（日元）		PSP	NDS
厂商	平均预想价	26437.5	17506.3
玩家	10000-20000	22.2%	75.4%
	20000-30000	51.7%	23.0%
	30000-40000	21.7%	1.3%
	40000-50000	3.1%	0.2%
	40000-50000	1.3%	0.1%

最具魅力的机能		PSP	NDS
厂商	1	影像美丽	触摸屏
	2	通信功能	双屏画面
	3	CPU与基本机能	与GBA互换连动
	4	时尚设计	通信功能
	5	丰富端子的扩张性	内置话筒的音声认识机能
玩家	1	影像美丽	触摸屏
	2	通信功能	双屏画面
	3	能再生影像与音乐	通信功能
	4	大画面	与GBA互换连动
	5	大容量记忆媒体UMD	内置话筒的音声认识机能

发表内容与原先预想		PSP	NDS
厂商	基本相同	57.4%	63.0%
	超出预想	31.5%	35.2%
	低于预想	11.1%	1.8%
玩家	基本相同	39.7%	26.6%
	超出预想	44.7%	61.1%
	低于预想	15.6%	12.3%

选择时尚 选择PSP

SONY SCE PlayStation Portable

UMD Universal Med

文/微风

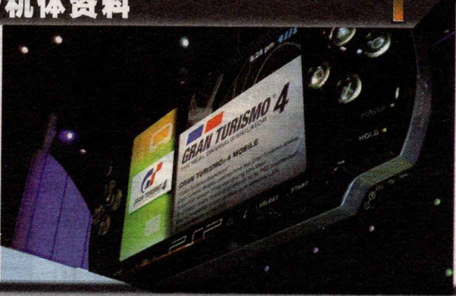
索尼被称为时尚的代言人，索尼的电子产品也代表着时下最新潮流。被称为“21世界的Walkman”的掌机PSP于E3 2004公开发表，其绝美的外观和强大的性能攫住了我们所有人的心，下面让我来向大家剖析这款新世代掌机的每一分每一寸。

PSP机体资料

主机全名：	PlayStation Portable（简称PSP）
机体大小：	170mm（横）×74mm（宽）×23mm（高）（高度包含凸起部分）
整机质量：	260克（含电池）
主机屏幕：	光强达到200cd/平方米的4.3英寸16:9 TFT液晶宽屏幕
光驱：	UMD光碟专用光驱
声音：	内置立体声喇叭输出
通信：	USB2.0等各种输入/输出连接口，支持通信标准“Wi-Fi”
外部接口：	电源口、充电口、耳机/手柄/麦克风一体型端口
电源：	内置锂离子电池，也可以通过AC接合器连接家用电源，同时可购买外置电池包
使用时间：	电影=2.5小时；音乐=8小时；游戏=10小时以下（此数据由《FAMI通》预估）
CPU：	频率为1～333MHz的专用PSP CPU
内存：	32Mb
内置编入式内存：	4Mb
画面分辨率：	480×272象素
画面颜色数：	1677万色（全彩色）
对应UMD格式：	PSP游戏、UMD音乐、UMD电影

PSP机体资料

在E3展会西侧的PSP展示区中，我们能看到十几台PSP的展出，在这其中有6台是能够和玩家互动的，其余则全部用于影片展示，下面通过图片我们来和PSP进行第一次亲密接触。



主机

主机正面



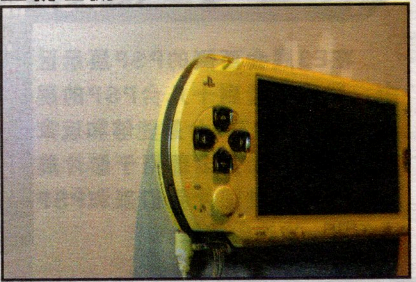
首先给大家来个主机全面图，这张是小编最爱的黑色主机，现场展出的还包括白色、黄色以及对应游戏的限定版颜色主机，索尼将会根据这次参观者的意见来制定PSP正式发卖时的颜色。毫无疑问，绝大多数人的第一眼都会被PSP的外观所吸引。

主机右侧



这里设置有PSP的电源开关，游戏按键是我们所熟悉的△○×□，按键色采用了特别的透明色，非常具有现代感。虽然按键和PS2类似，但实际操作中能明显感觉到PSP的按键是经过重新设计的，操作手感与PS2略有不同，按键的间距也比较小，玩起来相当顺手。在主机的右下，我们能找到画面和音量的调整按键，以及Select（选择）键和Start（开始）键，当然主机肩部的R键也是不能缺少的，从这里我们能看到PSP的按键非常紧凑，这些都是为PSP大屏幕所必须的设计。

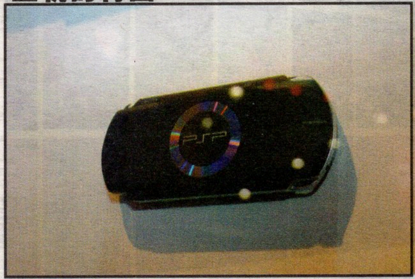
主机左侧



同样熟悉的十字键，下面还有非常小巧的类比摇杆，这个摇杆只有衬衫钮扣大小，使用软橡胶材质，在上面滑动就可以轻松操作。左下的Home键是用于直接返回主菜单的，看来PSP除了游戏选单外，还会有一个系统的主选单。在Home键旁边有直接用语调节音量的按键，在侧面有记忆棒Pro Duo用插槽，在左侧我们还能找到调整无线通信功能的开关。

▲游戏小常识：游戏专利之即时战斗系统（ATB），即“《最终幻想》系列”的标准系统。所有权归SQUARE。

主机的背面



PSP的背面非常华丽，通过顶部的UMD光盘开启键，我们可以打开背壳露出装UMD的碟仓。

主机顶端



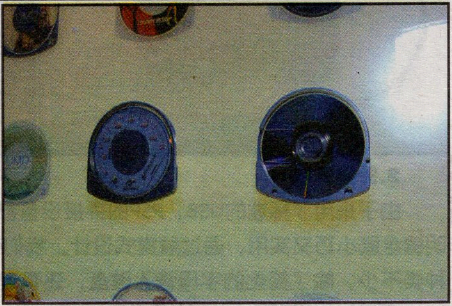
最醒目的是中央的USB2.0接口，这里还有一个UMD光盘开启键。

游戏媒体UMD数据资料

数据面：	双面数据层
尺寸：	约65mm（长）x 64mm（宽）x4.2mm（高）
重量：	约10克
盘径：	60mm（直径）
最大容量：	盘面两层1.8Gb
激光：	660nm（红色）
密码方式：	AES128位

UMD
Universal Media Disc

全称为Universal Media Disc（通用媒体光盘），是索尼自己制定的光碟格式，光盘大小为60毫米，可提供1.8G的存储容量并实现单面双层数据存储模式。在加密方面，UMD采用128Bit的AES密钥，能有效防止盗版，图为UMD的正反面。



PSP是首先采用UMD作为载体的主机，索尼目前已经有游戏光盘成品展示，下面两张图是《大众高尔夫》和《精灵小鼠弟2》的游戏光盘。



从展示会中来看，PSP的初期游戏量非常丰富，还包括音乐、影碟等娱乐出版物，游戏包装和PS2非常类似，只是包装盒要相对薄一点，其他外包装则和单曲CD类似，PSP在娱乐全方面发展的意图已经是非常明显，图为展示UMD包装盒的墙壁。

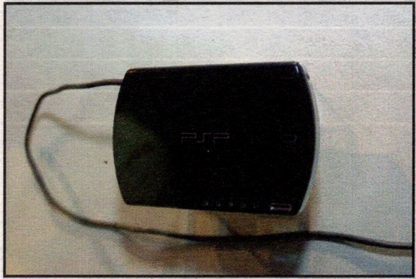


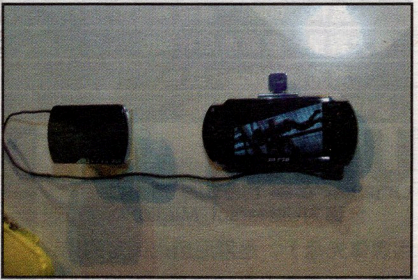
主机外设

PSP拥有USB 2.0标准的连接口，在配件方面非常丰富，通过多种多样的配件将大大扩充PSP的用途。

1.外接电源盒

性能强大的CPU和活动的UMD都是耗电大户，所以外设中最瞩目的自然是这款外接电源盒，它能提供PSP额外的十小时使用时间，大小和PSP主机一致，这对于那些希望带游戏机到户外玩的玩家们可能要失望了。





2.外接键盘

由于采用了标准的USB，PSP的外接设备都非常方面，通过USB端子连接的小型透明键盘既小巧又实用，通过触摸式设计，我们可以配合专用笔输入文字。键盘包括的种类不少，除了简化的字母输入键盘，还有专用手机键盘，这是否意味着PSP将具备手机通信的功能。





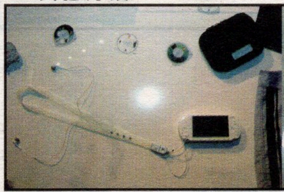


3.外接CCD摄像头

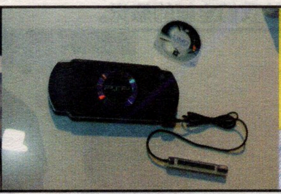


相信不少玩家对这个摄像头都比较熟悉，这和索尼笔记本电脑上的差不多，可以进行180度旋转，相信以后一定会有通过输入摄像头把自己的头像输入游戏中做主人公的游戏出现。

4.其他外设



吊绳：这个手机上的标配外设也将在PSP上出现，同时还附带了耳机，配合同样颜色的吊绳让PSP看上去更显时尚。



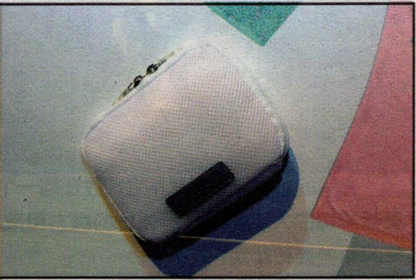
线控：通过PSP主机下部右侧的黄色外接电源插口，可以接上类似于MD的线控外设，在听音乐和看电影时可以方便地实现各种功能调节。



支架：方便那些喜欢看电影或听音乐又嫌拿着机子麻烦的玩家，放在专用支架上的PSP屹然成为了一个小型影院。



GPS：在展台上我们还看到利用USB连接的PSP GPS套件，通过这个套件可以让PSP拥有全球定位的功能，游戏机上的GPS或许让我们的赛车游戏有新的玩法。

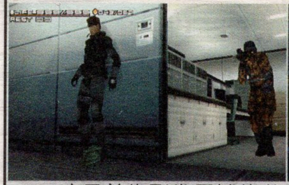


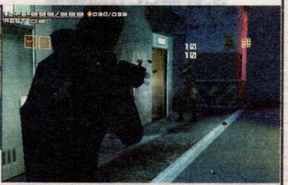
手袋：掌机必不可少的东东，为了昂贵PSP和娇嫩的屏幕，手袋将是我们首先要考虑的外设，这款官方的手袋虽然制作不太精细，但和对应颜色的PSP结合起来还是非常赏心悦目的。

PSP游戏阵容

从发布会来看，PSP的游戏阵容空前壮大，目前宣布参入PSP游戏开发阵营的游戏开发厂商已经超过100家，正式发表的有北美地区EA、THQ、Activision等23家公司，欧洲Ubisoft、Atari、Codemasters等23家公司，日本Konami、Capcom、Namco、Bandai等34家公司，以及韩国19家公司。

合金装备Acid





这是首先引发震撼的游戏，从演示的片段看来其画面和PS2无异，不过游戏类型是出人意料的卡片游戏类，Fans对此也是褒贬不一，目前游戏的系统公布有限，或许这款《合金装备Acid》会带给我们全新的感觉。

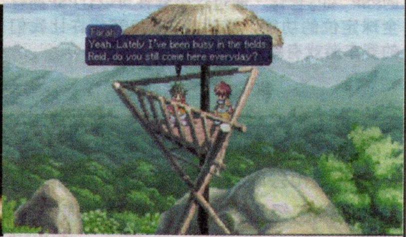


真三国无双



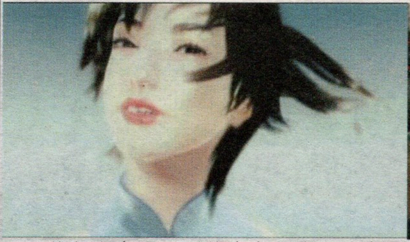

光荣的这棵摇钱树是不会放过任何一个有希望的游戏平台的，从演示的画面来看，虽然屏幕的大小有限，但战场的魄力和激烈程度与PS2版的表现不相伯仲，希望有更多的新要素和新角色加入。

永恒传说

已确定该款游戏是复刻自PS上的同名作品，游戏画面表现得更为出色，“《传说》系列”的Fans又有欢呼的理由了。

山脊赛车





街机上名噪一时的赛车游戏，从演示画面上我们可以看到该系列的游戏画面以及永远的虚拟赛车女郎永濑丽子，也希望其优良的手感能在PSP的新作上得以继承。

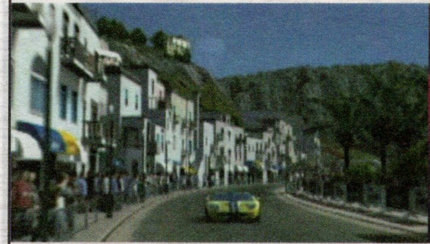
恶魔战士编年史

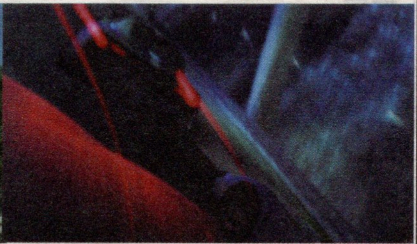




Capcom的另一大格斗系列，拥有出色的人设和奇异的故事背景，此作既以编年史为名，相信将收录系列的所有角色和场景，从演示来看PSP的2D画面也非常优秀。

GT赛车4 Mobile





PS2上面的杀手级赛车游戏，虽然目前只公布了游戏的CG演示，但可以想象这将是第一款完整发挥PSP硬件性能的游戏，期待着它的杰出表现。



伊苏VI：纳比斯汀的方舟



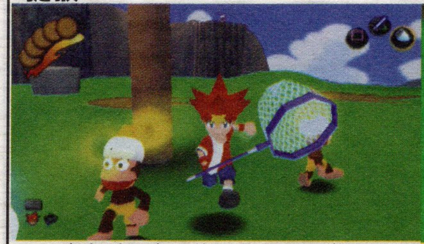

ARPG的代表作，永远的伊苏。此作除了移植到PS2外，也将和PSP同步发行，希望在掌机上也能找回当初玩《伊苏》的感觉。

装甲核心：前线方程式




拥有众多死忠的《装甲核心》将在PSP上推出全新的作品，还是崇尚唯美+真实风格的FrontSoftware有诚心，目前游戏的各类数据都已公布，游戏的质量绝对有保证，非常值得期待

捉猴




这个乐趣十足的系列倒是和掌机非常相称，游戏仍然是复刻自PS2，SCE在游戏中适当加入了一定的新要素和新场地。



天键地门



由SCE开发的PSP原创游戏，游戏的玩法与《三国无双》类似，武器系统和魔法系统的设计非常特别，背景同样设定在古代，从画面来看很有中国特色。

随身玩伴



从PS时代就大热的“《随身玩伴》系列”将其风光延续到PSP上，作为SCE的招牌宠物，多罗将陪伴你在PSP上渡过新的快乐时光。

大众高尔夫



以可爱的人物、真实的系统著称的《大众高尔夫》除了发表于PS2上外，也将登陆PSP，这里不难看出SCE自己在PSP上的软件阵容也空前强大。

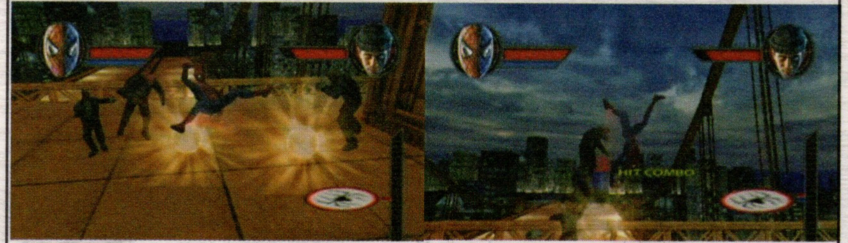


炼狱



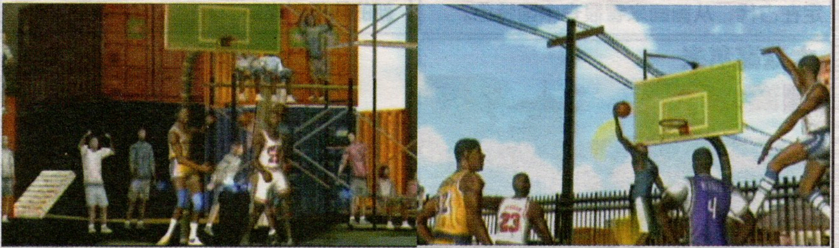
Hudson为PSP原创的第三人称射击游戏，故事背景设定在未来，从演示画面来看不但动作华丽，而且场景异常火爆，借助PSP强大的机能，这类爽快型游戏将越来越多。

蜘蛛侠



大名鼎鼎的蜘蛛侠也将以动作游戏的形式登陆PSP，游戏系统简洁，强调爽快，同时登陆的还有《蜘蛛侠》的电影。

街头篮球



EA的招牌篮球游戏，爽快和豪放的游戏方式使其在PS2上达到了150万的销量，从演示画面来看此作并不亚于PS2上同名作，花式扣篮将在掌机上再现。

除了以上游戏外，还有许多已公布画面的游戏因版面原因无法一一列举，从这些公布的游戏中我们可以看出PSP游戏类型覆盖面非常广，从角色扮演到动作；从第一人称射击到赛车；从战略类到最适合掌机的益智游戏都一应俱全，各个年龄层的玩家都能从中找到自己喜爱的游戏。除此之外，诸如Capcom的“《鬼泣》系列”、《红侠Joe》；Hudson的“《天外魔境》系列”；“眼镜厂”的“《超级机器人大战》系列”等大家耳熟能详的作品续作也都在积极筹划。同时，影音方面，除了全世界许多知名歌星将在PSP上推出自己的最新大碟外，《蜘蛛侠2》、《最终幻想VII 降临之子》等UMD影片也足以让我们激动不已，所有这些让我们有理由相信，PSP将代表流行和时尚，带给我们全方面的娱乐享受，因此选择时尚、选择PSP。



▲游戏小常识：游戏专利之LR键，即设于手柄侧面的开关。所有权归任天堂。

体验新乐趣 体验NDS

文/微风

Nintendo Dual Screens



掌上游戏机市场占有率达到95%的任天堂终于在5月11日上午发布了自己的新一代掌机NDS，这部以双屏为主要卖点的主机将给玩家带来全新的游戏感觉，其性能也超越了任天堂的第一台全三维家用主机N64。不过NDS的性能是否真如任天堂所说的那样，双屏的革新是否真的带了新的游戏乐趣，通过全面了解这台掌机，我们将有明确的答案。

本体资料

主机全名：	Nintendo Dual Screens（简称NDS）
机体大小：	140mm（横）×80mm（宽）×40mm（高）
主机屏幕：	两个独立的液晶屏幕，第二个屏幕为触摸屏
卡带：	使用容量超过1Gb的半导体存储媒体，向下兼容GBA卡带
通信：	IEEE802.11为基础改进的通信规格，支持16台以下主机连接
使用时间：	最低游戏时间十小时
定价：	199.99美元（约人民币1600元）

硬件资料

CPU主处理器：	频率为67Mhz的ARM9 46E-S芯片
CPU副处理器：	频率为33Mhz的ARM7 TDMI芯片，和GBA主芯片型号相同
内存：	4Mb
画面分辨率：	256×192象素
画面颜色数：	26万色（6位三原色）
多边形能力：	12万多边形/秒
音效能力：	16声道

解读NDS硬件功能

双屏幕

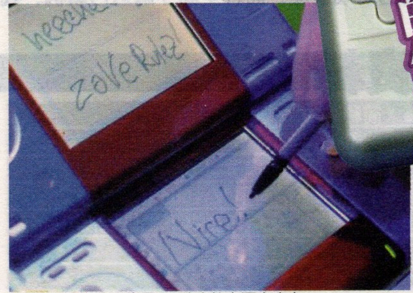
两个LCD液晶显示屏无疑是NDS最吸引人之处，它将会给游戏带来更大的乐趣。在演示的游戏中，我们可以看到这个创新的完美发挥，如在《银河战士》里，上屏幕为游戏主画面，下屏幕则显示地图；《游戏王》里，上屏幕进行战斗，下屏幕则进行卡片调整。可以想象，NDS中的游戏都将与众不同，在角色扮演游戏里我们可以一边战斗一边在另外一个屏幕里观看道具信息。另外，通过NDS第二屏幕的触摸屏，我们甚

双屏为游戏带来更多的创意



至还能边玩游戏边和其他玩家笔聊，通过这两个带背光的真三维3英寸屏幕，我们将体会到更多的游戏乐趣。

触摸屏



触摸屏操作游戏将是NDS游戏的主要方式之一

PDA的招牌技能终于降临到掌上游戏机，NDS下面的显示屏具备触摸功能，玩家不仅能用按键来控制游戏角色，还能通过手指或笔来触摸点击屏幕，用于选择菜单或物品道具。另外，在通讯方面触摸屏也起着举足轻重的作用，在游戏联机时可以手动输入交换信息，当然，游戏厂商也将会在这第二个屏幕中实现更多的功能。而关于屏幕的保护，任天堂将随手写笔一起附带一层坚韧的保护膜发售，以充分保护屏幕不被划伤。

触摸屏

NDS已经内置了一个麦克风接口，并具备语音指令分辨功能，这意味着我们在游戏中能够用语音来下达命令，让游戏中的角色能够按自己说的去做，通过麦克风我们还可能通过网络与其他游戏玩家进行语音通讯。

无线连接

图为正四人联机对战的《银河战士》▶



NDS支持16个玩家利用无线通讯进行联机游戏，据任天堂官方给出的数据，这个无线通讯的最小距离能达到30英尺（10米左右），根据不同环境还能提升这个距离。这个通讯技术就是任天堂基于IEEE 802.11开发改进的专利通

▲吹奏少年!飞出的感觉!眼镜君：进入游戏后你会发现原来其名字上这点无厘头根本不算什么。

讯技术，该技术的功耗非常低，而且还可以和无限局域网的节点进行连接，甚至可以通过集线器连上网络与任何地方的玩家进行联机，现在我们终于可以完全抛弃连机线了。

无线共享

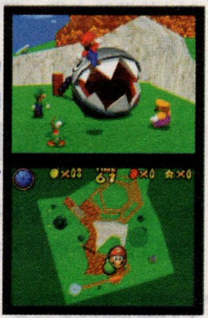
相信大家对GBA的一卡多玩还记忆犹新，NDS同样支持一卡多玩功能，而且是通过无线来共享一张卡带内的游戏。目前从官方公布的资料来看，只能提供其他玩家体验该游戏的机会，而无法共享全部游戏内容，而且需要该款游戏支持这个功能。



可通过一卡四人竞赛的《Mario64x4》▶

三维技术

从公布的游戏画面来看，我们能清楚体会到NDS比N64更为出色的三维立体表现感，这都归功于任天堂为NDS量身订做的图形引擎。在2D方面，NDS拥有最大四个背景卷轴和128个角色数，坐标转换能力达到400万个顶点/秒；3D方面则可以有12万个多边形/秒，象素填充率也达到了3000万。另外还支持雾化、卡通渲染等特效，并以60帧的速度绘制出精美的游戏画面。



超越N64的三维画面能力和流畅的画面 ▶

声音效能

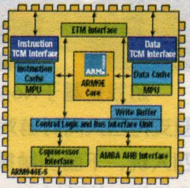
支持16声道的PCM/ADPCM音源（可转换为8声道的PSG音源），能提供音乐、语言等用途，并达到逼真的临场效果，同时还支持外接耳机收听立体声。

电池及节能管理

NDS的电力供应系统由可充电电池和低功耗设计组成，可提供NDS最低十个小时的标准运行时间，能源管理系统还包括两种类模式：休眠、待机。玩家能够随时进入休眠或恢复游戏状态，当NDS收到其他玩家发来的信息能够自动从待机模式激活。

核心处理器

NDS采用双处理器系统，主处理器频率为67Mhz的ARM946E-S芯片，这是一块32位RISC处理芯片，拥有高性能、低功耗的特点；副处理器则是与GBA主CPU型号相同的33Mhz的ARM7TDMI芯片，双处理器为NDS提供强大的机能。

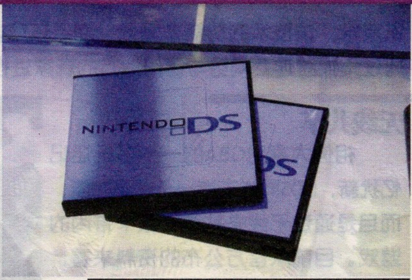


强大的RISC处理器应用 ▶

ARM946E-S processor core

新载体

卡带虽然在容量和成本上无法和光碟相比，但速度和稳定性以及耗电方面却是非常有优势的，NDS的卡带将使用新研发的半导体材料制作，大小为35mm x 33mm，不但降低了制作成本、制造时间，而且容量能超过1Gbit（换算成电脑磁盘容量标准为128Mbyte）。



更小巧但容量却更大的新卡带▶

双卡槽设计

为了兼容GBA卡带，NDS采用了双卡槽设计，一个插口用于NDS专用卡带，一个插口用于兼容GBA的游戏卡带，可以完整地继承GBA庞大的游戏资源。



兼容GBA游戏是NDS的一大优势▶

NDS游戏阵容

如何让游戏在双屏幕中有更好的表现，任天堂比谁都清楚。伴随着NDS发布的是任天堂的一系列全新游戏，这些为NDS量身订做的游戏让我们对双屏幕的意义有了深刻的了解，下面首先来介绍一下任天堂自己为NDS开发的游戏。

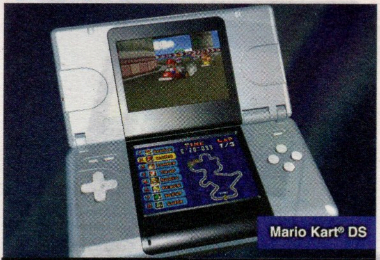
马里奥64x4



游戏是基于N64的招牌大作《马里奥64》，游戏虽然不支持NDS的触摸屏操作，但支持四人同时游戏，游戏中最先找到地图中的星星者为胜，另外该游戏也支持一卡四人玩，下面的触摸可以显示游戏的地图。此作也让我们看到了NDS那超越N64的强大机能，体验过N64同名作的玩家定能在此作中找到更多乐趣。

▲玩家语录：高考大捷终于可以让我有足够资本反攻游戏圈了，哼哼。

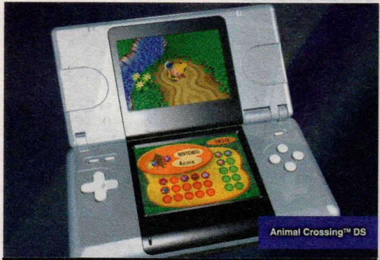
马里奥赛车DS





无数GG、MM为之倾倒的游戏，借助NDS强大的性能，游戏的画面非常漂亮。赛道和排名移到了下面的屏幕，使游戏画面更干净清晰，看来NDS上的竞速游戏都将是与众不同的。

动物之森DS

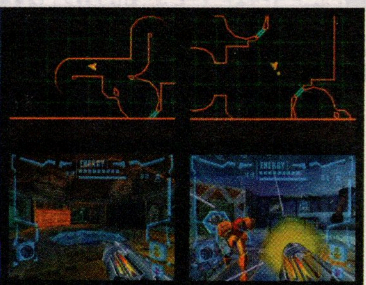




同样是任天堂的招牌作品，该游戏充分利用了双屏幕的优势，通过下面的触摸屏可以直接点选道具使用，也可以输入文字与别的玩家进行交谈，从这款游戏中我们可以看出任天堂对联机互动的重视，多人一起玩将有更多的乐趣。

银河战士DS





NDS游戏列表中最受瞩目的游戏之一，与NGC《银河战士》一样是第一人称射击游戏，上屏幕可以显示地图，下屏幕则是游戏画面，几乎与NGC一样优秀的画面使我们对NDS的硬件性能更是充满信心。我们可以通过点屏幕就实现准确的射击，即使脱离触摸屏我们也能流畅游戏，为玩家提供不同的选择。另外游戏还支持四人对战，绝对是超期待的作品。

瓦里奥制造



这个在GBA上一举成名的游戏借助NDS的双屏幕将发挥难以想象的效果，通过双屏将实现与游戏更多的互动。这款游戏可谓是为NDS量身订作，游戏性绝对一流，只是得小心别因为太激动而弄花了屏幕。

超级马里奥DS



标准的马里奥二维风格，虽然第二个屏幕在这款游戏中没有应用，但借助NDS强大机能，游戏中把三维角色和二维背景结合得非常好，如图中那巨大的马里奥和蘑菇怪在掌机上出现可是非常令人激动的哦！

除以上任天堂自家发布的作品外，支持NDS的第三方游戏厂商也公布了不少自己的作品，以下就是一些在展会上公开试玩的第三方游戏。

SONIC DS（SEGA）



在展会里我们已经可以试玩这款游戏，通过在触摸屏上滑动手指可以替Sonic不断加速并控制Sonic的移动方向，确实有着很特别的速度感。

半熟英雄DS（SQUARE-ENIX）

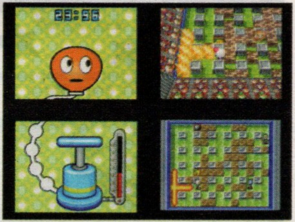


拥有华丽而恶搞画面的游戏，可以通过直接点选画面的敌方角色来决定攻击目标，同样在战斗画面中可以点击敌人的部位来选择攻击方式，通过这款游戏我们可以看出NDS将带给我们全新的战略类游戏玩法。

机动战士高达SEED（BANDAI）

终于有三维画面的高达系列游戏登陆掌机，该游戏的双屏的应用非常出色，上屏幕我们可以观看战斗的画面，而下屏幕则是《高达Seed》中熟悉的操作舱，临场感十足，我们终于有机会接触到MOS系统了。

炸弹人（HUDSON）



玩法和系统都和以前的《炸弹人》相同，不过Hudson巧妙地把三维画面和平面画面结合，上屏幕跟随主角的视觉，下屏幕则显示全场画面。游戏气氛非常刺激，过程中还穿插许多利用触摸屏的小游戏，例如图中的通过滑动屏幕充气球。



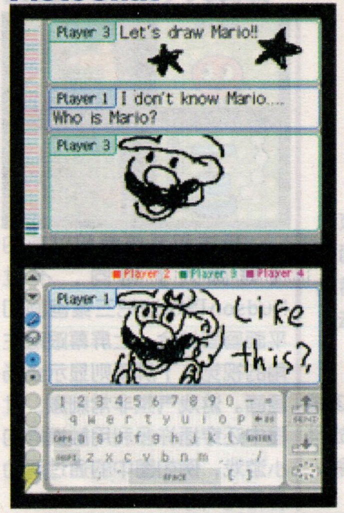
游戏王（KONAMI）



这款游戏就象为NDS量身定作的一样，上屏幕能看到极具魄力的卡片怪物战斗画面，而下屏幕则可以通过触摸屏调整自己拥有的卡片，特别是与其他玩家对战时绝对能体验到比动画中更强烈的紧迫感。

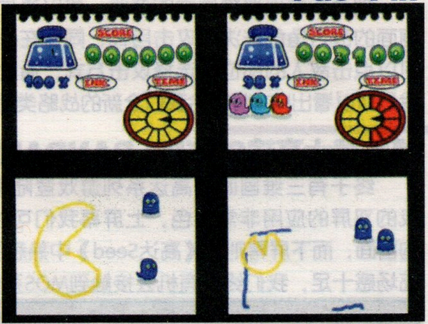
双屏的创意不但给予了游戏厂商更宽广的创作空间，通过NDS优秀的网络联机功能，也提供了以往在掌机无法涉及的视屏信息交流功能，以下就是几款另类的有趣游戏。 NINTENDO DS

PictoChat



从画面来看，这无疑是一款纯粹的聊天游戏，和我们熟悉的聊天室一样，上面是公聊的内容，下屏幕的小键盘和白板则可供我们输入信息，游戏把输入的信息以图像的形式发送给对方，从而实现一种全新的交流方式。

Pac-Pix



同样利用了NDS可手写输入的优势，在游戏中我们画一个吃豆人，它就会出去攻击敌人并完成任务，吃豆人的强度随着我们画的效果而改变，相信以后这类通过手写输入进行的游戏将越来越多。

皮卡丘DS

大人气宠物登陆NDS，从画面来看属于养成类游戏，我们不但能通过音乐来和皮卡丘交流，还可以通过触摸屏来抚摸它甚至拉拉可爱的皮卡丘的脸，这类游戏将受到更多MM的欢迎。



在展会中，除了以上游戏外，我们还能看到更多游戏的运行画面，而且绝大多数都能提供试玩。看来在主机和游戏完成度方面NDS确实要占不少优势，虽然PSP已经得到一百多个第三方厂商的支持，但NDS方面公布的资料看起来也不惶多让，Square-Enix除了已公布画面的《半熟英雄》外，还在积极在NDS上开发《最终幻想 水晶编年史》的新作和《勇者斗恶龙 怪兽篇》的新作；Capcom在掌机上的招牌作品《逆转裁判》和《洛克人EXE》；KONAMI的《寂静岭》也确定将登陆NDS。另外EA的《极品飞车》、Tecmo的《怪物农场》、Activision 的《蜘蛛侠2》、Namco的《吃豆》、《钻头先生》以及光荣的《真三国无双》等游戏也将在NDS上发表，这样任天堂的第三方支持商同样达到了一百家以上，而这些游戏也将在NDS的双屏下展现更大的游戏性。

FINAL FANTASY I&II Advance
FF系列的原点
两代最终幻想经过重新包装后在GBA上登场

最终 幻想 1 2
FINAL FANTASY I·II ADVANCE
ファイナルファンタジーI·IIアドバンス

文：艾利亚库

THE GAME INFORMATION GBA			
最终幻想1+2	日版	5800日元
FINAL FANTASY I II	RPG	记忆方式 SRAM
–	卡带容量未知	1-4人
SQUARE ENIX	2004年7月15日	

新生、FINAL FANTASY I II

系统大量改善、变更、全新的游戏情节、全新体验的地下迷宫，伴随众多变革的全新FF+FFII将于今夏在手掌机平台上登场。

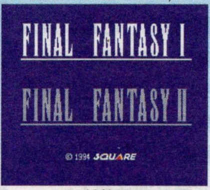
GBA版新增要素

在保持原作剧情的基础上，FF一代将新增名为Soul of Chaos的新迷宫，二代将新增名为Soul of Re-birth的全新故事剧情。

对游戏性的追求

FF两作系统统一化、信息的表示将包含汉字和日文的选择、初级玩家能够很快适应的游戏帮助功能、随时记忆、在不同时间地点游戏会有略微差别。

完美移植+全新进化



FC版的FF1+2

快速适应游戏环境的功能追加

原始版的两作FF是没有任何汉字的，这对一些剧情的理解有一定的难度，在GBA上重新制作后，游戏中的对话将包含少量的繁体汉字，以便于玩家更快进入游戏。

更生动的角色描绘

GBA版在角色对话的时候增加了角色的头像，并且在剧情起伏的时候我们还能看到角色的脸部表情会发生细微的变化。

随时记忆

考虑到手掌机随时携带随时玩的特点，GBA版搭载了随时记忆的功能，让玩家在随时都能够开始和结束游戏。



Final Fantasy I

故事背景

世界 被黑暗所笼罩

只有呼啸的寒风 荒芜的海滩 以及被侵蚀的大地

但是 人们相信着预言 在静静的等待

在黑暗即将完全侵蚀的时候 4名光之战士出现了

经过长途的冒险 4人将在这片土地上留下怎样的传奇

这一切 都将由手握水晶的你亲手实现



四名光之战士

感动的人生、凄美的演出、音效，以水晶为中心，穿越时空的壮大故事。

图像方面，以最终幻想世界观为原型制作的人物、在广大地图上空飞翔的飞空艇、游戏中登场的骑乘物，为后期的最终幻想系列奠定了雏形。

Soul of Chaos



在FF1的世界中，玩家面前将出现四只Chaos，他们分别叫做里奇、玛丽利斯、格拉登和缇亚迈特。当满足特定的条件之后，Chaos的魂魄封印的场所便会出现，那便是4座名为Soul of Chaos的地下迷宫。

每次进入都会完全不同的迷宫

每次游戏中进入Soul of Chaos，里面的阶层和怪物都会发生变化，迷宫中存在着村镇、神殿亦即城池，这也正好表明世界处于混沌之中。

强力珍贵道具入手

在今次的FF中，会追加大量的武器、防具以及道具，追加的道具、商店中特卖的道具、迷宫中的宝箱、击倒怪物后入手等等众多道具入手方式，其中包括采用水晶加工提炼而来的高硬度、带有美丽光泽的强力防具。而在封印了Chaos的魂之后，更能入手像玛萨姆尼这样的最强之剑（攻击力随角色的HP高低而浮动）。

Chaos

土之Chaos--里奇

封印地点：大地的裂缝

由于里奇邪恶的力量

周围的大地开始被腐蚀

无法轻易进入

异于常温的土地

充满着让人难以捉摸的阴湿氛围



BOSS简介

里奇：操纵着大地之力的混沌之神，让受困的大地变得腐烂不堪，人们陷入痛苦之中。于祭坛前把守着土之水晶，Chaos四天王之一。

▲哈里波特 阿兹卡班的囚人：因为哈里像艾马尔，所以我玩这个游戏。



火之Chaos--玛丽利斯

封印地点：燃烧的火山洞穴

这里原来是精灵族的宫殿
每天为了得到国王的赏识不断地从外面取回珍贵的财宝
如今宫殿的大门已经被烈焰所吞匿
不再欢迎任何来者
洞穴的底部流淌着永不停息的愤怒熔岩
失去了原貌的神殿变成了骇人的火山

BOSS简介

玛丽利斯：操纵着火之力，能够把一切都烧尽的混沌之神。于祭坛前把守着火之水晶，Chaos四天王之一。



水之Chaos--格拉登

封印地点：海底神殿

曾几何时 梦想着变成人类的人鱼
从早到晚用歌声讲述着自己凄美的故事
圣洁的水不断地从美丽的洞窟流出
而如今循着海底神殿的水源
我们看到的却是另一副面孔的人鱼

BOSS简介

格拉登：支配着水之力的混沌之神，每天镇守在海底神殿最深处的宝座上。于祭坛前把守着水之水晶，Chaos四天王之一。



风之Chaos--缇亚迈特

封印地点：浮游城

过去，这里曾经是有着高度发达的古代文明的繁华都市
天空的居民鲁菲因人的祖先在洞穴内放置了大量的财宝
随着时间的推移这一切都被封印了起来
洞穴内还残存着机械化的建筑物
废墟间我们看到的是失落的古代文明

BOSS简介

缇亚迈特：支配着风之力，能够使用强力魔法的最强混沌之神。于浮游城祭坛前把守着水之水晶，Chaos四天王之一。

历代FF系列怪物悉数登场

在今次的GBA版FF中，将有来自FF3到FF6游戏中的大量怪物，其实力均不容忽视。击败后可是能够得到很多稀有的贵重道具和强力武器防具的哦。



基鲁加美修（来自FF5）

于FF5中多次出现阻挡主角的敌方角色，而在最后关头却救了主角一行人，人情味十分浓的方面角色，之后又于FF7中作为召唤兽登场。



神龙（来自FF5）

于FF5中与奥米加并列最强的怪物，本作中你就能体会到它的强大了。







缇尤崩（来自FF6）

[名字不好翻译，别扁我]

FF6中登场，相貌极其张扬有个性，之后又于FF7中作为召唤兽登场。

斯卡鲁米利约尼（来自FF4）

FF4中哥鲁贝扎手下的四天王之一，又被称为土之斯卡鲁米利约尼，能够操纵土之力。



奥鲁特罗斯（来自FF6）

FF6中出现的BOSS级怪物，具备很高的HP和攻击力。

凯纳乔（来自FF4）

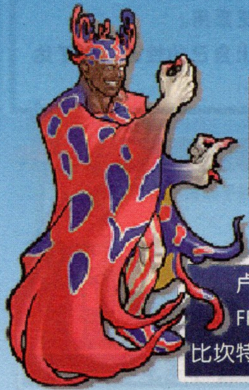
FF4中哥鲁贝扎手下的四天王之一，又被称为水之凯纳乔，能够操纵水之力。





巴鲁巴里西亚（来自FF4）

FF4中哥鲁贝扎手下的四天王之一，又被称为风之巴鲁巴里西亚，能够操纵风之力。

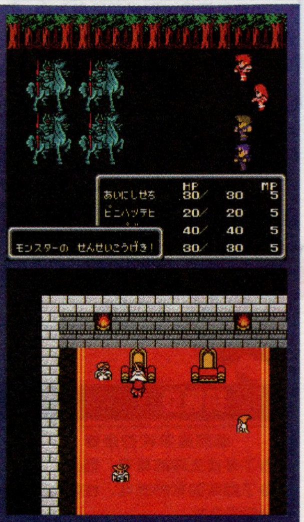


卢比坎特（来自FF4）

FF4中哥鲁贝扎手下的四天王之一，又被称为火之卢比坎特，能够操纵火之力。

Final Fantasy II





FC版FF2画面

故事背景

持续了长久的和平 如今终于宣告**终结**

巴拉米齐亚帝国的皇帝从魔界召唤出了魔物

以实现其**征服世界**的**野心**

菲恩王国组成了帝国的**反乱军** 与**恶势力**针锋相对

遭到敌军的**总攻击**之后 城池陷落

边境的村庄**阿尔迪亚** 残余的反乱势力仍在集结

菲恩王国的4人 于敌军总攻击的时候失去了双亲

他们将怎样完成**艰难的逃亡**

Soul of Re-birth

Soul of Re-birth
ソウル オブ リバース

追加的故事：

Soul of Re-birth

GBA版FFII带给你全新体验、操纵着英雄们的魂魄展开广阔的战争篇章

极富个性的角色，感情悲喜交加，丰富表现的剧情，由角色们组织成的或喜、或悲、或梦幻的最终幻想初期描绘作品。

熟练度系统、文字记忆系统，以及其它尚未公开的系统，崭新的游戏系统被广泛采用。

为了将世界引向和平、赌上自己的性命、为了达到遥不可及的梦想的英雄们……

角色介绍



战士

熟练掌握各种武器使用的达人。

装备上剑和盾之后，攻击力和防御力都很优秀。



红魔术士

白黑魔法能够平衡使用的万能魔术士。

虽然装备有剑，但是不如战士来得熟练。



白魔术士

擅长使用以回复和防御为中心魔法的魔术士。

其回复能力能够在战斗中给予同伴很大的支援。



黑魔术士

擅长使用以攻击为中心魔法的魔术士。

其魔法的威力甚至能够同时攻击敌方全体。



马利奥尼鲁

年幼时与失去双亲的莱昂哈尔特、玛丽亚同为兄弟被抚养成人，在菲恩王国被巴拉米齐亚帝国侵略的时候失去了双亲，与当地组织组成了对抗帝国的反乱军，开始了复仇的决心。



莱昂哈尔特

玛丽亚的亲兄，马利奥尼鲁的义兄，双亲被帝国军杀害，自己被追至森林中，突然一黑骑士出现将其带走，此后行踪不明。



玛丽亚

莱昂哈尔特的亲妹，为了寻找失踪的哥哥，而开始了向帝国军的战斗，性格刚烈的少女。



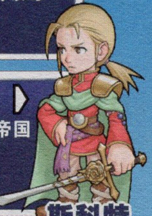
凯

拥有经过超负荷锻炼的肉体、异于常人的肌肉，其怪力不会负于任何人。魁梧得超乎想象的身躯，却是一副憨厚朴实的性格，能够通达动物的思维。



鸣乌

菲恩王国公主希尔达的得力助手，伟大的白魔导师。凭借其丰富的知识和临场经验，成为起义军的军师。Soul of Re-birth中，其领导能力以及强大的魔法之力护送英雄们不断向胜利进发。



斯科特

卡修恩王国的王子，戈登的兄长。

在自己的祖国受到帝国军侵略的时候战斗到了最后，但是无奈于强大的帝国军力，最终亲眼看着祖国被灭亡，之后完全失去了行踪。

Soul of Re-birth中，其凭借强大的剑术才能，在我方英雄中大为活跃。



约瑟夫

受到公主西尔达下达的去寻找魔法金属“米斯利尔”的命令，在探索的途中遇到了起义军的战士。

其强大的正义感很快博得了村人的绝对信任。

Soul of Re-birth中，其自身具备的正义感、倔强的性格、结实的身体给英雄们以很大鼓舞。



理查德

巴拉米齐亚帝国镇压反乱军直属龙骑士团最后的一员。

能够与飞龙会话的能力，让其精通整个龙之世界的一切。

Soul of Re-birth中，能够自由的操纵象征着龙骑士精神的长枪，冷静的判断力引导着英雄们向胜利进发。



希多

原来是菲恩王国白骑士团的领袖，由于对飞空艇的研究入迷而放弃了骑士的职业开始专心开发飞空艇。

Soul of Re-birth中向人们展现了白骑士时代的老战士精神，其领导气质守护着被帝国军侵略的和平村镇中的人民不被魔物攻击。

迷你游戏

游戏中还会有一些有趣的迷你游戏，供玩家打发时间，以下是其中的两种迷你游戏：



15 PUZZLE

规则：将图中混乱的方块数字，通过复杂的切换实现按顺序排列，即从左到右、从上到下按1-15的顺序排列，评定标准为使用时间的长短，越短越好。



神经衰弱

规则：凭记忆找出图中8对相同的头像图案，同时翻出两张相同的则图案会显示出来，翻错了则需要重新来过，评定标准为使用时间的长短，越短越好。

目前这两个迷你游戏已经放到游戏的官方主页上供玩家试玩，上面有来自各地的玩家积分榜，不知道今后会不会利用这些积分标准来作一些抽奖活动。



原创的神秘大陆、似曾相识的英雄、悲壮的剧情、含蓄而又真切的友情、亲情、爱情，在绝望中播下希望之种、于逆境中不断探索复国之路的正义之师，这一切都是火焰之纹章永恒的主题。在GBA上大获成功的两作FE的鼓舞下，这款名为圣魔之光石的FE新作将于今年秋季登陆GBA，届时又会引爆前所未有的FE热潮。

THE GAME INFORMATION GBA			
中文名称	日版	4800日元
英文名称	AVG	自带记忆
ROM NUMBER	卡带容量未定	1-4人
制作厂商	预定2004年1月23日	

在古代，人类和魔物共存的**玛基.威尔大陆**
人类曾经用**五颗圣石封印**了魔物，换来了大陆的和平

时光慢慢流逝……
大陆开始渐渐的分割，由古代传承下来的圣石作为守护石，形成了国家

持有圣石的国家中，国力最为**强盛**的**格拉德帝国**
在皇帝的命令下，开始向大陆上其它的国家实施**侵略计划**

与格拉德帝国有着大片领土相邻的鲁尼斯王国，最先受到帝国的突然**袭击**
侵略势如破竹，一个个要塞被轻易的**攻破**

战乱中，**鲁尼斯的王子**擅自离开了王都，完全失去了行踪

帝国军势不可挡，很快整个王国便**陷落了**
王都陷落之际，国王**菲德**命令**女儿艾利库**逃往其它同盟国，
自己为了王国的**荣誉**抵抗到了最后

艾利库带着**赛特**等数名随从骑士，满怀悲痛地向着**弗雷利亚王国**前进……

人物介绍



鲁尼斯王国公主
艾利库

艾弗拉姆的孪生妹妹，任性的性格，拥有格外好强的自尊心，恶劣的环境中磨练出其不屈的勇气。王国陷落的时候被父亲命令逃往邻国求援。



鲁尼斯王国王子
艾弗拉姆

从小受过良好教育的王子，为人处事都十分得体，在枪技方面的天赋更是令人赞不绝口。在自己的王国遭到格拉德帝国侵略的时候突然失踪。

系统

全新的地图系统 全新的成长方式

可以像皇家骑士团般自由选择移动路线的地图登场，可以来回移动的设定必定让玩家花费大量时间来锻炼自己的角色，积累更多的经验值。

双向转职系统

在角色达到一定等级之后便能够转职，每名角色拥有两种高级职业可供选择，根据自己培养的实际情况选择合适的职业将令战斗变得更为轻松，也使角色能力的培养便得更为自由。



行动路线完全由玩家自主选择



移动力和战斗力几乎均等的骑士将向何种方向培育



可选择的地点随剧情发展而增多



无视地形劣势的天马骑士将拥有如何的高级职业



曲折的剧情预示着更为严酷的战势

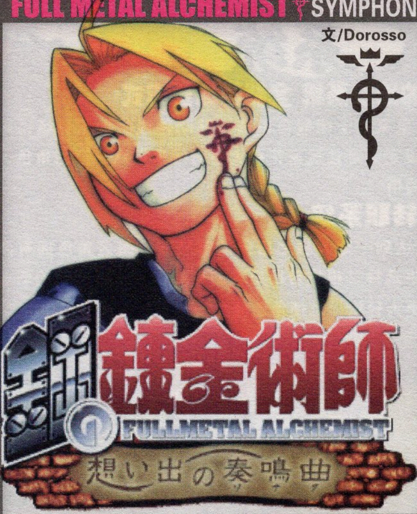


向弗雷利亚王国逃亡的艾利库公主命运将会如何



动感十足的战斗动画
你所培养的角色将会有怎样的演出

▲玩家语录：掌机魅力无穷大，但浓缩起来就一个“小”字。



文/Dorosso

今年7月份，人气动漫《钢之炼金术士》将推出其在GBA上的第2部作品——《钢之炼金术士 想出的奏鸣曲》，这距离前作《钢之炼金术士 迷走的轮舞曲》的发售还不到4个月！所以它受欢迎的程度确实非比寻常。

炼成术与魔法的本质区别就在于它不可能“无中生有”，所有物体的炼成都必须遵循等价交换的原则，原作中也一再强调炼成术是一种科学技术（可大致理解为物体物理、化学变化的催化术）。围绕着这一主题，许多个性鲜明的角色一同编写着幕幕为亲情、为理想、为信念而付诸努力的剧本。

THE GAME INFORMATION			
GBA	钢之炼金术士 想出的奏鸣曲	日版	5040日元
	FULL METAL ALCHEMIST: SYMPHONY OF MEMORY		未知记忆
	-	卡带容量未知	1-2人
BANDAI	2004年7月22日 对应周边 GBA专用通信对战线		RPG



角色炼成

鋼の身体を持つ天才錬金術師

爱德华・艾尔利克
(Edword Elric)



12岁就获得国家炼金术士资格的史上最年少天才炼金术士。个子虽小却有着坚强的意志，为了救回母亲冒险进行人体炼成而致残，之后与失去身体的弟弟一同踏上了找寻“贤者之石”之路。爱德身上装备的钢铁假肢也成就了其“钢之炼金术士”美名。

鎧の中に優しさを秘めた弟

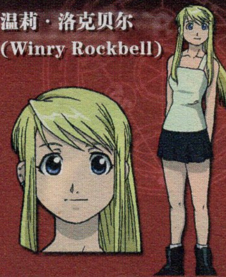
阿尔方斯・艾尔利克
(Alfonse Elric)



比爱德小一岁的弟弟，在那场人体炼成事故中失去了身体，灵魂被哥哥及时固定在了一付铠甲里。与哥哥有着深厚的感情，任何时候都能给哥哥以支持和鼓励。不知道前作中善良的阿尔收养流浪猫而使出的“群猫特工术”在本作中还有没有呢。

機械鎧を愛する若き職人

温莉・洛克贝尔
(Winry Rockbell)



从小在里森普尔村长大的温莉是艾尔利克兄弟青梅竹马的朋友。她对机械的钟爱恐怕很大程度上受到祖母的影响，爱德的钢铁肢体也有赖于她的维护。

国家錬金術師、二つ名は焔

罗伊·玛斯坦
(Roy Mustang)



官阶为军部的大佐，同时也是能自由掌控火焰的“焰之炼金术士”，稍显冷峻的外表和言行的他给人一种城府很深的感觉，至于玛斯坦的弱点，那就是——水。

銃口を向ける鋭い眼差し

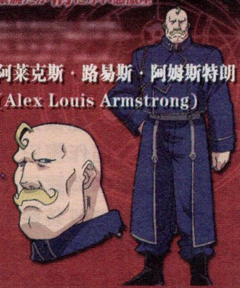
丽莎·霍克雅
(Riza Hawkeye)



身为军部中尉的她是玛斯坦的心腹。丽莎拥有沉着冷静的个性，能让她在许多事件中为玛斯坦很好解围。

豪腕だが情に厚い感激屋

阿莱克斯·路易斯·阿姆斯特朗
(Alex Louis Armstrong)



阿姆斯特朗少佐拥有一付超兄贵体型，是军部数一数二的力量型炼金术士。然而与其体型不相称的是其极赋激情的个性，感动流涕对他而言更是家常便饭。

軍内部を飄々と渡り歩く愛妻家

马斯·休斯
(Maes Hughes)



乐观的休斯中佐是平时军务繁忙的指挥部的清凉剂，这似乎也与他负责情报收集的工作所该有的性格不符，不过其脑袋好用却是不争的事实，此外爱家恋家也是他的特点。

大勢の死者を生み出す魔女

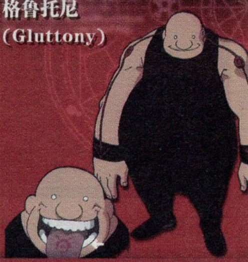
拉斯特
(Lust)



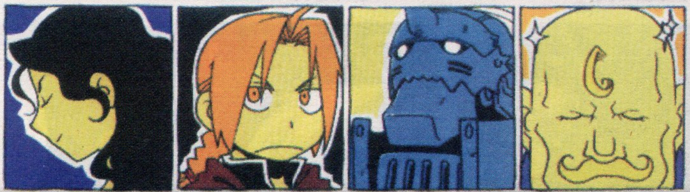
来自于谜之组织的可怕人物，她试图以其冷酷的个性和凶狠的手腕延续暗之历史。

暴食を繰り返す怪物

格鲁托尼
(Gluttony)



力大无比的格鲁托尼与拉斯特来自同一组织，以食欲决定行动是其准则。



FULL METAL ALCHEMIST SYMPHONY OF MEMORY

游戏焦点炼成



Point1

温莉是艾尔利克兄弟很好的伙伴，同时也是一名极为出色的机械专家。温莉在前作里只是作为配角在某几个故事中有露面（还敲了爱德一大笔机械铠改装费），而在本作中，她也将加入爱德的队伍一同迎接新的挑战！当然为了丰富剧本内容，其他原创角色也是必不可少的，前作中那些原创角色如“人斩”马丁斯就给我们留下了很深刻印象，可惜目前官方尚未公布具体的资料，大家只能期待惊喜吧。

Point2



在前作的众多己方角色中，爱德的炼金术在战斗中显得异常华丽，相比之下其他角色就要失色不少。这次温莉的到来还带了一支炼成枪，战斗时配合不同素材卡片就相当于使用不同弹药，从而使战斗产生更多有趣变化。至于这支炼成枪则可以通过特定卡片的组合炼成来提升等级以及威力。

Point3



通过GBA连机线互换数据能提高游戏的乐趣与效率，因此这也成为当前GBA游戏的流行设计。在《钢之炼金术士 想出的奏鸣曲》中不但可以进行同游戏的数据交换，也可以与前作进行数据交换，这对一些钻进“炼成死胡同”一时钻不出来的玩家而言，无疑是有帮助的。





游戏画面炼成



温莉目标锁定，卡片性能不但决定攻击力也决定着攻击范围。



好友们的重逢。



根据敌人属性作相应攻击选择。



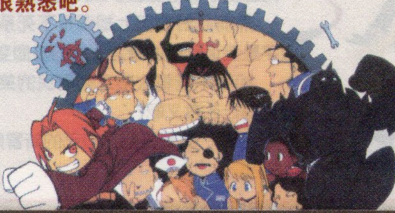
能力虽强但毕竟都还是小孩子，任性的决定引发争吵。



安宁的城镇街道，玩过前作的朋友应该知道对此很熟悉吧。



挑战高级炼成术。



FULL METAL ALCHEMIST SYMPHONY OF MEMORY

GAME BOY ADVANCE 文/Dorosso

続ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ™

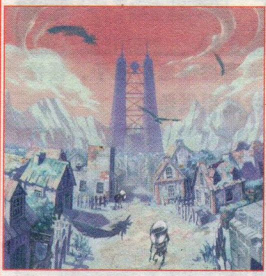
THE GAME INFORMATION	我们的太阳2 太阳少年DJANGO	日版	4980日元
GBA	BOKTAI2: SOLAR BOY DJANGO	ARPG	自带记忆
	ROM NUMBER	卡带容量未定	1-4人
KONAMI	2004年7月22日	对应周边 GBA专用通信对战线	



天才小岛秀夫让我们领略到了阳光下游戏的特别魅力，《我们的太阳》卡带上附带的感光器能根据阳光的饱和度对游戏中相应数据产生影响，主角强哥（Django）所使用的武器就是依靠太阳能来进行攻击，当阳光较弱时，武器能源的恢复就会相对较慢，反之则会快些。这无疑将玩家与身处环境紧密联系了起来，假日公园的草坪上边享受阳光边进行游戏一定会让人十分惬意吧。

在前作广受好评的情况下，Konami再接再厉，于今夏展开了另一波阳光攻势，《我们的太阳2 太阳少年DJANGO》将在7月22日与大家见面（不过夏日骄阳似火，大家真的有勇气置身于其中么）。

关于“太阳”的故事



（前作）

在人们忘却太阳的黑暗时代。

由于暗之一族的出现，曾经充满生气的太阳之街变成了死之街。

继承了太阳枪的太阳少年强哥为报父之仇，追击吸血鬼伯爵至死之都，并在太阳使者的帮助下将其打倒。

与大地巫女同为生命象征的太阳树得以复活。

然而新的刺客出现了，那就是黑暗少年萨巴塔，他操纵几个黑暗守护者开始了反扑。

激战的最后，在暗之一族女王海尔居住的城堡里，强哥终于解开了自己以及太阳与黑暗之间的诸多秘密，并将暗之女王打倒，死之都也得以净化……



（本作）

完结了死之都的冒险之后，太阳少年强哥与太阳使者一同回到了自己的故乡太阳之街。

然而此时的街上却满是不死系怪物在游走，这些怪物似乎是受诅咒后的暗之一族的吸血变异体……

如果不能将太阳之街居民的笑脸找回，那么将太阳取回又有什么意义呢？

于是，强哥开始了自己的新冒险……

●玩家语录：见到那个点球高高飞起后，我把GBA上的贴画由贝克汉姆换成鲁尼了。

故事的主演们



太阳少年 强哥

太陽少年
ジャンゴ



故事的主角，继承了太阳枪的吸血鬼猎人。带着父亲的遗物“深红消音器”向暗之一族发起挑战。

黑暗少年 萨巴塔

暗黒少年 サバタ



游戏的另一个主角，手持暗黑枪。其正体是暗之女王海尔所养育的强哥的哥哥，所以他随身带着母亲的遗物“月光消音器”。

太陽銃
ガン・デル・ソル



太阳枪

这是作为太阳少年证明的魔法机械，能凝聚太阳能量消灭不死系的敌人。

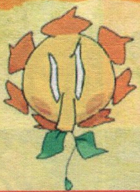
太陽機
ソル・デ・バイス



太阳机

为强哥带来新的力量的魔法机械，能为武器附加新的力量。

太陽の使者
おてんこさま



太阳使者

为了保护地上的完全生命种而降临的太阳精灵，它将引导强哥与对手进行战斗。



大地巫女 莉塔

守护着大地上生命之太阳树的巫女。



守护着太阳之街的商店街的结界 抵御着各种敌人的入侵 另外她还精通占星术

向日葵少女 扎吉

新太阳 新体验

在E3上公开的游戏片段中我们发现这部作品在系统上基本延续了前作的构架，只是在这个基础上进行了少许的修正以及新要素的增加，在新作中新增了剑、矛和槌这3个种类的武器，而武器总数预计将达到60种左右，在游戏中还可以使用太阳能量对这些武器进行强化，这是不是让你更加心动呢。



▲能量蓄积



▲与敌方巧妙周旋



▲真剑胜负，冲啊！



▲化身为小老鼠进入一些难以到达的地方

光与暗、善与恶、人类与自然、亲与子、兄与弟、对立与共存、太阳的进步与宇宙的调和，在《我们的太阳》这个小小的游戏中似乎浓缩着我们这个地球上的各种关系和现象，在此也不得不再度为小岛以及Konami叹服，正如他们所宣传的那样，这是一个能让你真切感受到地球与宇宙的游戏！



▲用铁拳击落射来的飞剑





▲太阳冶炼，在这里打造武器





游戏的Start画面

文/Dorosso

THE GAME INFORMATION GBA			
ADVANCE守护英雄	日版	5040日元
ADVANCE GUARDIAN HEROES	ACT	未知记忆
-	卡带容量未知	1-4人
TREASURE	预定2004年9月22日	对应周边 GBA专用通信对战线

作为SS光芒四射的扛鼎ACT之一，《守护英雄》那融合着爆裂与灵动的感觉在众多ACT玩家脑海中刻下了深深印记。在保留了前作丰富剧情以及群殴快感等优点后，《ADVANCE守护英雄》这袭新的Treasure旋风必将令“粉丝”们重拾兴奋！

游戏模式

故事模式：主剧情模式，虽然目前还没有更详细的相关资讯，但丰富的分支路线应该仍是不可或缺的，这对于沉迷于激烈战斗而老抱怨游戏流程过短的朋友来说，无疑是有着相当大吸引力的。另外通过对战线可以两人协力冲关哦。

系统和操作方式

游戏与前作一样采用横向视点进行游戏，不过从画面上判断似乎由原来多线跳跃移动改成了传统的自由上下移动，这样无疑对保持游戏的流畅度是有优势的。



▲ 点攻击判定，一拳击飞多个敌人

▼ 对付体积小的敌人需要多游动攻击



- 移动：方向键
- 攻击：B键
- 跳跃：A键
- 防御：R键
- 魔法：按住R键的同时按B键
- 魔法选择：L键
- 反击：在成功防御敌人攻击后的一瞬间按下攻击键可以立即实行反击
- 超级模式：在绿色能量槽消减完之前同时按A和B键发动
- 冲刺：空中同时按方向键和A键

●超级中国人I+IIAdvance：国风日货，不能说不错不错，但真的很可爱。

角色介绍

本作的角色选择比SS版少了一些，只剩下3个，没有了魔法专用角色不能不说是一大遗憾。



角色选择画面第4个框是作随机选择用▶



艾恩（ENN）

体内寄宿着火属性英雄之魂的士兵。

战斗信念：攻击就是最大的防御！其他的事之后再考虑！

角色性能：物理攻击和魔法攻击能力十分平均，在游戏的初期，艾恩那些与攻击相关的能力是非常高的。

雷（RAI）

体内寄宿着雷属性英雄之魂的士兵。

战斗信念：以技术弥补装甲的薄弱！

角色性能：随着游戏的展开，雷的能力会越发突出，而且他初期的能力值也很高。





休（HYOU）

体内寄宿着冰属性英雄之魂的士兵。

战斗信念：战斗如人生，坚不可摧才是最重要的。能坚持存活到最后才又可能成为胜者！

角色性能：防守能力出众，魔法方面的攻守平衡性也很突出。

世界观与难易度

这部游戏的世界观与前作基本保持一致，就连角色和场景也都有似曾相识的感觉，只是具体的剧情目前尚不清楚。介于GBA与SS两者的机能差异，游戏中战斗画面的火爆程度恐怕要打折（至少群殴的人数不可能有SS版那么多），不过GBA也有自己的特点，且看Treasure能带给我们怎样的惊喜吧。游戏难度共设定有4级，初心者与高打都不用为自己的技术优劣感到郁闷了。

▶这些敌人是否能勾起你的回忆呢



▶只有这样的画面才能让玩家感到兴奋





文/Antoni

THE GAME INFORMATION			
GBA	Riviera约束之地	日版	价格未知
	YAKUSOKU NO CHI RIVIERA	RPG	记忆未知
	–	卡带容量未定	1人
STING	发售日未知		

作为WSC的招牌RPG大作，《Riviera约束之地》不仅受到了众多玩家的肯定，也在游戏业界引发了一片赞叹。其实在这之前，Sting也曾制作了许多不错的作品，如PS上的《Baroque》以及DC上的《神机世界》等。在如今GBA一统天下的强势局面下，眼看着《Riviera约束之地》就这样随着WSC夭折显然是难以让人接受的，所以Sting将该游戏复刻可谓是民心所向，所有的GBAer，大家在期待之中可别忘了感恩哦。

角色介绍



担任游戏人设的是日本著名的插画家户部淑，户部老师最擅长的就是塑造可爱风造型的人物，其曾经参与设定的代表作品有《魔法气泡》、《我与魔王》等，另外Square-Enix在今年3月推出的人气网游《魔力宝贝3.0》的人设也正是由户部老师执笔。下面就让我们来领略一下游戏中那众多的“户部流”可爱人物。

艾克塞尔(Ecthel)



亡翼之告死天使，有着无限潜力与开拓精神，神剑“艾克塞利昂”的持有者，无愧主角之名。

莱达(Ledah)



孤高的告死天使，持有神枪“罗雷莱”的他拥有神界屈指可数的战斗力。与艾克塞尔共同执行着“神罚”这一任务。

罗塞(Rothe)



艾克塞尔的守护魔，它可不是猫哦。



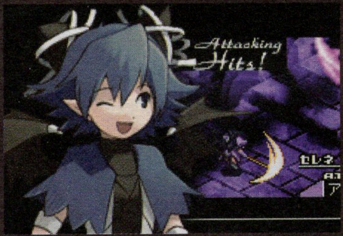
琉璃(Lyuri)

艾克塞尔的同伴，好奇心旺盛而屡次惹出麻烦，擅长使用飞行道具。



菲雅(Fiaa)

与琉璃一同生活在精灵之森的少女，会使用回复魔法的治愈系同伴。



塞雷妮(Serene)

拥有蝙蝠翅膀的妖精族少女，挥舞着大镰刀与敌人战斗。



希拉(Cierra)

擅长使用强力攻击魔法的魔女，为采集魔法材料而穿梭于各个遗迹。

游戏场景

在这个充满幻想色彩的世界里，我们目之所及的都是光影效果极为出色的场景，淡蓝色的湖畔、暮色斜阳下的崖壁以及披着冷冷月光的宫殿，在这样的环境真是难以与战争这个词联系在一起。游戏中这样美伦美奂的场景地图预计达到100幅以上，面对如此美景的诱惑你又怎能抵挡。



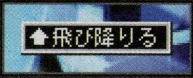
战斗





战斗画面一如前作般精彩，画面虽小，但角色的动作以及魔法效果却做得相当精细，特别是必杀技的发动画面更是特别追加了大迫力的特写效果，这些也是该唯美游戏极其重要的组成部分。

事件触发系统









这也是游戏极具魅力的要素之一。当画面上出现“事件触发框”（Trigger）时，只要根据各个框内的箭头按下相应的方向键就能引发相应的事件，这些事件包括宝箱调查、通告牌的阅读、跳跃至其他场景等等，这种多重选择与探索确实充满了趣味性。





另外，游戏中还存在一些特殊的“事件触发”，下面就



(1)特别行动触发事件（Action Trigger）

在进入一个具体触发事件后，需要根据画面提示输入相应指令才能完成该事件，否则……



(2)需要消费TP（Trigger Point）的触发事件◀

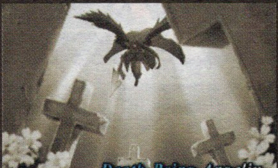
一些事件需要一定的TP方可触发，如果你TP不足……

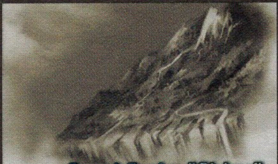
(3)隐藏的触发事件◀

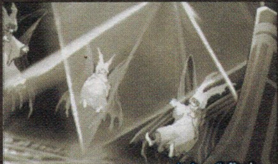
在很多触发事件中只要满足一定的条件就可以出现隐藏事件，在这其中更可以获得一些稀有道具，这也是最值得玩家们研究的地方

剧情引言


Ragnarok


Death Bring Angelix


Sacred Garden "Riviera"


Ark of Ruin


the Second Advent

千年之前，神界与魔界之间曾发生了一场浩大的神魔战争。

随着持有神之武器“Divine”的告死天使以及魔神以自己肢体创造的上级魔神“Infernals”的加入，战况变得空前惨烈。

最后，众神倾尽全力将“Infernals”全部封印，同时也成功完成了**魔界的进化**，而与封印同在的就是那个被称为Riviera的空中庭园以及那里的精灵们。

为了对抗未来复苏的魔界，众神将自己无限的力量与睿智贯彻于“神罚”，Riviera也见证了这一遗志的传承。

精灵们起誓将守护神罚者度过未来的劫难，同时神也许诺**Riviera将是属于精灵们的悠久乐园**。

然而，在“神之七贤”的统治下，神界变得越发混乱，**诸神之黄昏**也渐渐来临……

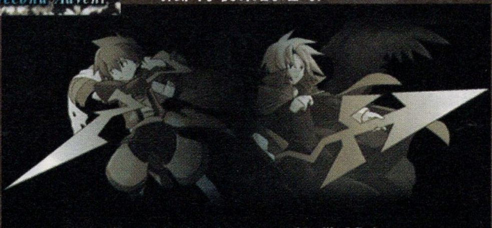
千年之后，Riviera的安宁被打破，祸源正是来自地底的“Infernals”。

就在神界生死存亡之际，作为神界防护行动的“神罚”终于发动，而“神罚”行动的实行者，就是两名告死天使**——艾克塞尔和莱达**。

翩翩而降的天使们，究竟能带来**光明**还是**黑暗**呢？

渐渐释放的混沌正与神的意志进行着激烈对抗。

那片曾经美丽无比的**约束之地Riviera**正面对着一场即将袭来的浩劫……


Chaos was released contrary to the will of God...

硬件大观

烧录动态

国内近期烧录卡介绍

文/binbin30

目前国内的烧录卡厂家是越来越多了，竞争已经达到了白热化的地步。如最近刚开始进军国内烧录卡市场的EFA-Linker烧录系统；还有支持普通改卡为发展的火线烧录系统；最近又出现以CF卡为储存媒体的超大容量烧录转接卡SC；还有最近广告声势最为浩大的GBALine新型烧录系统。这些产品目前又有什么软件、产品、包装的更新呢？请玩家跟笔者来看看目前最新一期的烧录动态。

EWIN烧录卡

首先介绍的是EWIN的最新情况。目前该软件的正式发布版本是0.40，实现是EWIN烧录卡OS系统的最大功能——插件的支持。目前实现的插件功能有图片浏览功能、FC游戏Rom的直接支持（就是不需要任何第三方的软件进行转换就能够直接运行FC游戏Rom）以及电子书的直接阅读，当然软件复位功能和睡眠功能也增强了不少。此外还有一个玩家比较喜欢的改进，那就是产品的包装更漂亮了，这样也让人感觉高档了不少。



EWIN最新的产品包装，火红木盒子

目前还在内部测试的版本0.50A软件，增加了SMS——超级记忆棒的支持。SMS空间分为两个区域。正好跟EWIN原来的两个存档区域相对应，而且备份方式也非常简单。只需要按L+Start键进入SRAM存档管理模式就能够通过R+A键选择你需要复制的存档，然后通过L+Start切换到SMS区域，按L+A键就能够顺利复制完成存档到SMS区域当中。用文字描述比较复杂，不过玩家在亲自使用之后就会发现方法其实很简单。



EWIN 0.50A软件OS界面



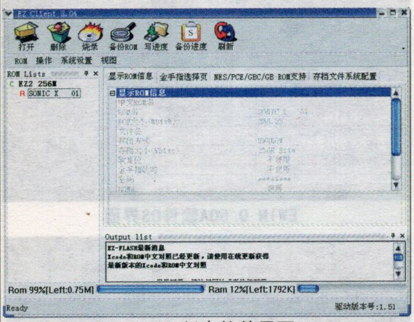
0.50A软件中的SMS存档界面

当大家看到本文的时候已经能够使用这个0.50A版本的EWIN烧录软件了。当然EWIN下一步支持的金手指功能可能更受玩家的期待，所以这方面的开发也正在全力进行。目前EWIN烧录卡512M大容

量的卡带没有能够按时发售，原因是AMD闪存定购出现问题。本来大容量的卡带是更能够体现EWIN烧录卡OS系统的优势，但是介于上述原因，喜爱大容量烧录卡的玩家暂且只能够等待了。

EZ烧录卡

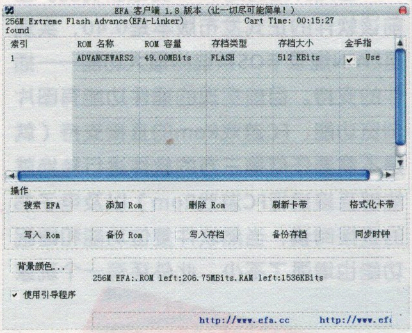
EZ的烧录卡目前的最新烧录软件是0.34版。这个版本支持了采用新电路板的三菱芯片卡带，更新了X-Code数据库到GBA游戏编号1488，并且更新了界面。这次升级的东西比较少，算是303的修正加强版。目前的SMS存档系统没有改进，所以不能支持中文名存档。



EZ3.04版本软件界面

EFA-Linker

这个从国外市场打拼回来的烧录卡最独特的地方就是卡带本身内置烧录器，只需要插入一根迷你USB线就能够进行卡带烧录了，从EFA的口号“尽可能的简单”就可以看出这点。目前该卡已经在国内市场正式上市了，零售价格是550元，与目前多数烧录卡的价格持平。其最新版本软件是1.8版，该版本的软件修改了许多Flash存档游戏的支持情况。EFA烧录卡本身支持Flash1M存档格式、软件复位、还有金手指功能。当然，由于是以国外玩家为主要销售对象，所以EFA支持的金手指是国外的AR版本，必须进行两次转换才能够使用，这对于国内玩家来说的确是麻烦了不少。不过目前EFA的官方已经说明，只要使用国内流行的EC的金手指文件把后缀名改成DAT后EFA就能够直接支持EC的金手指。前不久EFA网站进行了一次拍卖会，用起价10元的方式让利给玩家，拍卖EZF卡带的数量是8个。目前拍卖活动已经结束了，8个卡带也都已经名花有主。目前EZF的1.8版也是英文版，对于英语吃力的玩家可以下载由网友linux汉化的中文帮助软件，这个软件可以在EFA的官方论坛找到。EFA的网址是www.efa.cc。

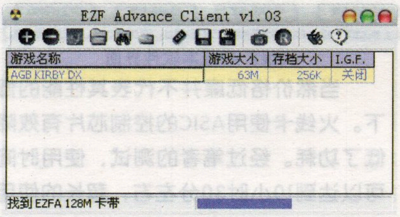


由网友linux汉化的EFA 1.8中文版软件

EZFA

EZFA这次的更新是把产品的包装更换了，让人感觉更高贵。软件方面升级到了1.03版，这个版本的软件升级主要是改正了EEPROM v124存档支持的Bug，另外还改进了对新型烧录线的支持。目前

的产品售价有所降低，从5月16日开始调整其旗下两个产品价格：256M市场建议价格从590元调整为560元；128M市场建议价格从398元调整为378元。EZFA的论坛给人的感觉是人气不是很高，几乎是只有一两个人在浏览，而且宝灯也是不见踪影，如果这样的情况继续下去难说不被国内玩家遗忘。



EZFA 1.03版软件界面

GBALink

在经过了1个多月的闭门修炼后，EDIY小组终于放出了让人期待的4.20b1版本软件。该版本的改进有以下几个地方：

1.优化代码，在GBA上Rom解压缩速度提升250%，32M《马里奥2》的解压缩时间是5秒！64M《黄金太阳》解压缩时间是12秒！

2.优化代码，提高烧写速度和稳定性，如果你的I/O延迟设置值大于0可尝试设置为0。

3.修正软件能打开多个的错误。

4.修正计算SMS存档剩余空间是否够用上的一个错误。

5.修正在普通卡带类型时自动检测卡带设置的卡带类型无效的错误。

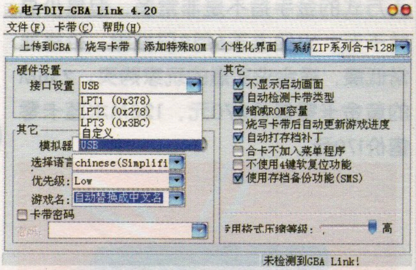
6.内置的PCEAdvance模拟器更新为6.5版。

7.内置的DRSMS模拟器更新为6.00版。

8.增加59个金手指文件。

9.Rom中文名库增加到1511。

其中压缩代码的改进是最为明显的，使用过压缩方式的朋友可以感觉到这次质的改变。解压缩32M的Rom只需要5秒的时间，这样ZIP卡带真正的优势也就体现出来了。软件众多的更新无疑是对所有支持GBALink的玩家最好的回报。在开发软件过程中，EDIY小组很少到论坛回答所有玩家的疑问，这曾一度让玩家感觉EDIY有“跑路”的迹象。不过EDIY放出最新版本4.20b1软件让这些谣言不攻自破，GBALink玩家又都沸腾了起来。毕竟开发程序是需要相当大精力的，为更大效率开发软件而冷清了论坛也情有可原，EDIY这种务实的做法很值得其他商家学习。就在所有玩家都沉浸在新版本软件的喜悦中的时候。一个GBALink的玩家无意中在4.20b1的软件系统设置中发现有USB的选择（看下图）。



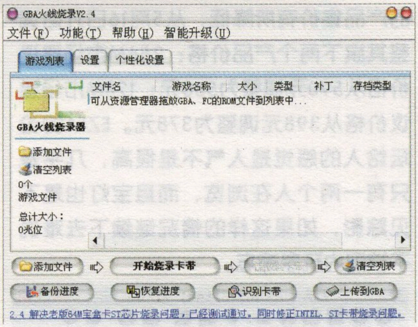
也就是说一度让使用笔记本玩家困惑的GBALink使用并口这种接口方式已经不是影响其购买产品的主要问题，也许用不了多久玩家就能够使用USB接口的GBALink烧录器了。虽说并口的烧录器并

不是造成烧录速度瓶颈的问题所在，但是USB接口的即插即用特性还有软件资源占用率低的特点还是非常适合烧录系统采用的。GBALink在稳定发展的时候也开始开发支持USB接口产品了。最后我们祝愿这个从丑小鸭变成美丽的白天鹅的GBALink一路走好。

火线烧录系统

火线烧录器在经过了1个多月的发展之后，软件从1.96更新到了最新的2.40版本。火线的软件升级速度是很快的，这点使用火线烧录器的玩家都能够体会得到。并且支持普通卡带改造的烧录卡方面支持程度比GBALink的老本行还好不少，如NEC、ST芯片的直接支持，混合芯片的卡带的支持，还有智慧宝盒的烧录卡带也能够直接支持。独创的芯片识别引擎可以判定是否是绝症卡带（就是不能改为烧录卡的普通卡带），而且通过软件本身的IPS补丁方式可以让普通卡改造的烧录卡能够支持金手指功能。虽然IPS补丁方式的金手指不是非常多，但是少总胜于无。火线卡于6月8日推出，价格非常低廉，适合求实惠的玩家购买。256M的黄金卡零售价270元，128M水蓝卡零售价170元。





火线2.40版本软件界面

当然价格低廉并不代表其性能的低下。火线卡使用ASIC的控制芯片有效降低了功耗。经过笔者的测试，使用时间可以达到10小时30分左右，超长的使用时间可以方便玩家不用经常的充电从而可以不受约束玩自己喜爱的游戏。另外，中文菜单、SMS、金手指功能一个都不少。喜欢火线的玩家多数都是喜欢DIY普通卡改为烧录卡的玩家，许多玩家通过DIY让自己闲置的卡带都变成了烧录卡，成功的喜悦是难以形容的。火线卡也即将发售了，已经购买过火线烧录器的玩家现在可以购买火线卡了，享受低价超值的烧录体验。火线烧录系统的网址是：www.gamebios.com。

XG2T烧录卡

目前XG2T的最新动作应该是其512M的大容量产品发售，零售价格为799元。但是烧录速度慢的缺点还是没有改进，这个不能不说是一个遗憾。XG2T最新的软件版本是1.34版，在升级1.34版本软件的时候玩家一定要注意要把以前版本的SMS存档备份，因为升级的时候Rom还有SMS区域的数据都会丢失，切记。

Magic烧录卡

Magic烧录卡最新版本软件是2.21。GBA端也使用了中文菜单，方便玩家更好管理SMS存档了。目前Magic烧录卡更换了烧录器连接线。用一条连线把GBAEXT的接口给延伸出来。这样的改进避免了烧录的时候不能同时充电的毛病。



Magic改进的烧录器

目前Magic的全国统一售价是498元/套。市场上出现了一批非官方Magic卡带，一些朋友不小心购买了此类产品，造成了诸多不便，同时也不能享受到官方的保修服务，在此特别声明：现在国内Magic卡带只有一种贴纸图案（四种不同颜色），不要相信JS所谓的其他版本，请认准购买正品的Magic产品。想购买Magic产品的玩家可以去Magic的网站了解更多信息。Magic烧录卡的网址是：www.gbamagic.com。

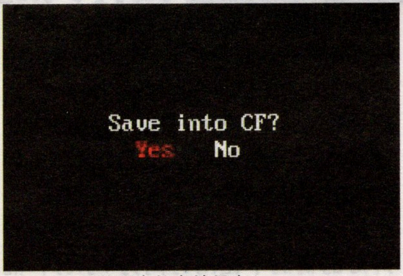
CF TO GBA

使用CF卡的烧录卡转接器SC，这个产品的名字就是CF TO GBA。该产品的特点比较明显。大家都知道烧录卡使用的都是NOR型的闪存，而CF卡的闪存类型为NAND。NOR与NAND型闪存的区别就是前者的读取速度是后者的几百倍，所以NAND型闪存是不能够直接作为烧录卡闪存使用的。这个产品的特殊地方就是SC转接卡内部包含有大容量的SRAM，这样才能够让存放在CF卡带中的游戏Rom读取到SRAM内部运行从而进行游戏。目前SC的容量有两种，一个是128M的，一个是256M的。据开发者称，128M卡在SP开灯的情况下使用时间为4小时，而256M卡的使用时间是3.5小时。不过这几天开发者通过优化CPLD（烧录卡的核心逻辑控制芯片）的代码实现了让CPLD的功耗成功降低了40ma。如果这个40ma的降低水平是真实的，那么SC转接卡的使用时间将能够达到6小时或者更长的时间。这样CF TO GBA这个产品将有更好的发展空间。

CF卡的优点就是其超大的容量价格比。例如SANDISK品牌的256M CF卡的价格是410元左右（CF卡带中的容量单位是MByte，换算成烧录卡的容量就是2Gb）。因此有了SC转换卡拥有超大容量的烧录卡不在是梦想了。另外SC转换卡产品还有一个拿手绝活——金手指功能的游戏中的随时切换功能。这个功能的切换与一般烧录卡金手指功能的打开关闭是不一样的。它可以在游戏当中调整金手指的选项，需要什么功能就打开什么功能。这使得金手指的选择更人性化。



在游戏中选择金手指功能



游戏中的存档保存

由于使用了CF卡，SC转接卡的存档可以直接保存在CF卡中了，这能否解释为这个就是即时存档呢？SC转接卡也很快要发售了，到时玩家就可以对该产品的真实性能有直接的了解。更多的信息大家可以去官方网站查询，CF TO GBA的网址是：www.cftogba.com。

GBALine烧录系统

GBALine就是当初推出使用跟GBALink类似烧录方式的烧录器，也是可以支持普通改卡的烧录卡。一个月前其主页上宣称，20日之后推出128M烧录卡+烧录器价格是109元，256M烧录卡+烧录器的价格是280元！许多玩家在等待了30天之后，正式的产品如期而至。Line烧录系统分为两个部分，一个是AnyU，这个产品实质就是一个U盘产品，一端是USB接口另一端是GBAEXT接口，第二部分就是AnyC，即烧录卡本身。使用的时候必须通过AnyU中的GOS系统烧录游戏到AnyC中才能够进行游戏。这个AnyC的实际容量就是能够运行最大Rom的实际限制容量，例如AnyU中有一个256M的游戏，而你的AnyC卡带容量只有128M，这样是不能够运行的。目前Line举行了测试AnyU+AnyC的活动，只要是论坛的注册会员都能够参加。详细的参加活动方式，大家可以通过官方网站www.gbaline.com的论坛了解。

另外，面对许多玩家对Line产品的关键问题上面的质疑，官方似乎有点含糊其辞。在此希望Line官方能够改变这种态度，只有靠产品的切实品质才能获得广大玩家的支持，任何的夸大广告都是无效的。

这期的烧录动态就介绍到这里。如果需要了解烧录卡的最新动态，敬请关注烧录地带www.gbaflash.com。有兴趣的朋友都来看看吧。



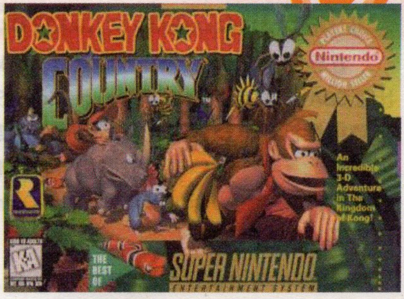
栏目主持：小P

掌机世界之大、无奇不有，看腻了花花绿绿的大千世界、不妨来小P的新闻频道来看看，这里有咱小户人家所关心的掌机话题，这里能够满足很多掌机新手的好奇心，能够让更多的人感受到掌机世界的奇妙所在。

RARE宣布为NDS开发游戏



英国游戏开发公司RARE前段时间正式宣布，将会为任天堂的最新手掌机NDS开发至少2款游戏，目前游戏的名称和具体细节都未确定。



大金刚已经移植到了GBA上

RARE曾经与任天堂公司进行过亲密的合作，于SFC上大名鼎鼎的三代大金刚故乡都是RARE的杰作，还有街机上著名的杀手学堂系列都是RARE负责开发的，N64上销量最大的游戏007黄金眼也是出自RARE之手。但是我们都知道RARE在几年前已经隶属于微软公司旗下，这是否意味着微软也对NDS的软件开发有着暧昧的态度呢？不管怎么说，RARE的加盟对NDS的软件阵营可是注入了一针强心剂。

WORMCAM GBA上的摄像机



还记得GBA上加装前光照射那个古老的设备吗？这次要给大家介绍的这个摄像机和那个设备非常相似（主要指外观上），不过这是个GBA上的摄像机。nYko推出的这款摄像机自带一块很小的存储卡，通过一条电缆数据线连接到GBA的通讯端口，上方有一个小小的摄像头可以摄取外部的图像然后通过数据线将图像传输到GBA屏幕上。

整套设备包含一个摄像机、一条连接电缆线、一本使用说明书以及一个滤光板。由于GBA自身机能有限，所以这个摄像机在使用的途中很多方面都受到限制。首先，GBA主机要开机1分钟后才能开始摄像。如果是在白天摄像，即便是通过了滤光板拍摄出来的图像，也会明显的呈偏白的状态。最大的缺憾是，该摄像机不能用于GBASP，仅仅能够在GBA上运作。

如果要论该摄像机究竟有什么优点

嘛，那便是支持自动捕捉动态图像。在设置为Spy Mode之后，摄像机会自动侦测当前的图像是否有变化，一旦有变化便能够自动拍摄当前的图像并存储下来，不过由于每张图像从拍摄完毕到显示在GBA屏幕上需要花费大约两秒的时间，想要精确捕捉连续的图像制作为动态影像基本是不可能的。

Digi-Cam SP--WormCam的下一代产品



在经历了WormCam的教训之后，nYko很快推出了GBA摄像机的下一代产品Digi-Cam SP。首先这款摄像机在外观上给人以面目一新的感觉，就如同它的名字一样，看上去很像一款精心打造的数码相机，最令人感动的是这次Digi-Cam SP开始支持了GBASP。

该摄像机可以实现自机存储20张图像、内建太阳光滤光板、支持自动捕捉动态图像、可以通过9针接口与PC实现互连，这一切看起来都要比他的前辈WormCam要强不少。具体的评测有待本刊接下来的报道。

x86 EVE 世界上第一款x86掌机
Eve--Mobile Gaming Console

这是来自Ministry of Mobile网站上的一则新闻，这款名为Eve的掌上游戏机，将成为历史上第一款以x86为内核的掌上加用游戏机，其主要特征如下：

便携	具备掌上娱乐所必需的轻便特点。
多功能	能够兼容大量的游戏，街机、家用机、包括很多电脑游戏都能够运行。
强劲	主处理器为533 MHz VIA Eden-N，图形处理芯片是S3，Eve将给您的家庭娱乐带来前所未有的震撼。
可连接	可以通过准确的802.11b频率实现互联，数据的传输通过自身的安全保护域，误差极小，完全开放的平台让高级用户能够轻易实现个性化定制。
标准化	屏幕与控制器部分是分离的，更易于实现游戏的高级操作。
娱乐性	涉及众多娱乐领域，玩游戏、听音乐、看视频、完全自由而有趣。

机体规格

系统 SYSTEM

[Nano-BGA Eden 533MHz CPU]
[133MHz 总线]
[支持 SSE 和 MMX 指令]
[64位 DDR SDRAM 控制器]
[256MB DDR266 SDRAM]
[20GB 硬盘]
[数据传输速度最高达到133MB/s]



EVE-MOBILE GAMING CONSOLE

图像 GRAPHIC
[200MHz 图像引擎时钟]
[128位 3D 图像引擎]
[像素频率达到 20亿/s，每个像素双纹理贴图]
[多边形频率达到 450万/s]
[兼容微软 DirectX 7.0/8.0/9.0]
[DirectX 贴图压缩（DXTC、S3TC）]
[OpenGL 支持]
[Z-偏移、LOD-偏移、多边形偏移、边缘抗锯齿、Alpha混合]
[镜面背光]
[MPEG2 & MPEG4 硬件编码]

声音 SOUND
[VIA Vinyl 六声道音源]
[Fullmmerzio 游戏端口支持]
[EAX 1.0/2.0]
[I3DL2]
[A3D 1.0]

输入/输出 INPUT/OUTPUT
[PCMCIA 接口]
[USB 2.0]
[S-Video TV输出]
[NTSC、PAL、SDTV 支持]

操作系统 OPERATION SYSTEM
[Microsoft Windows XP 加强版]

电源 POWER
[两节可充电锂电池]
[电池可更换]



编语：该掌机曾经在本次E3大展上展出，位于携带大厅的7155房间。采用了x86的内核不说，连操作系统都是微软的Windows XP，我们可以将其看成是一个微缩型的便携XBox，介于操作系统应用之广泛以及高度的扩展性和兼容性，这款掌机能够跑大量的游戏和模拟器已经是铁一般的事实，关键是其问世之后价格的定位，才是很多人所密切关注的。

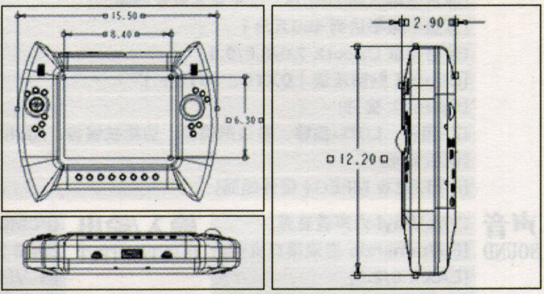
Rogue 超大型掌机？掌上电脑？



这是另一款在E3上展出的手掌机，曾经在E3携带大厅7611房间展示过，其超大的外观让人很难将其与掌机这个名词联系在一起，或许将其归为手提电脑更为合适。不过其宣传录像中还特意与GBA SP作了比较，其中很经典的一个片段就是一段GBA SP的运行录像，之后图像慢慢淡化，屏幕上缓缓打出“don't think so”的字样，意即在欧美人的意识中，手掌机不是这样一种概念的产物。

然后这款名为Rogue的掌上游戏机的模样逐渐出现在屏幕上，我们可以看到主机的规格如下：

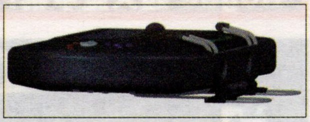
- 10.4英寸 1024分辨率 液晶屏
- 拥有触摸屏
- 英特尔奔腾 4M CPU
- 最大可装载 2GB 内存
- 80GB 硬盘（可升级）
- 可升级显卡
- IrDA插口
- DVD CD光驱
- USB接口 X 2
- 轨迹球
- 可编辑快捷键
- PS/2 接口鼠标键盘
- 内置网卡
- 可外接显示器
- 立体声
- 支持手写输入
- 板载 WiFi
- 桌面 PC 操作系统



以下是主机在各种位置下的全体图，我们能够看到主机下方有一个托架，托架下方还有各种接口，我们可以用来接驳鼠标、键盘、显示器、游戏手柄等PC外设。我们还可以将主机用托架立在桌子上，作为显示器使用。主机外接TV设备是通过S端子来实现的，用户完全不必担心画面的质量问题。









Windows的操作系统加上10.4英寸的液晶屏，能够流畅运行像《Halo》、《战区1942》、《虚幻竞技场》这样的FPS游戏而让玩家丝毫不会感到画面闪烁或跳跃。



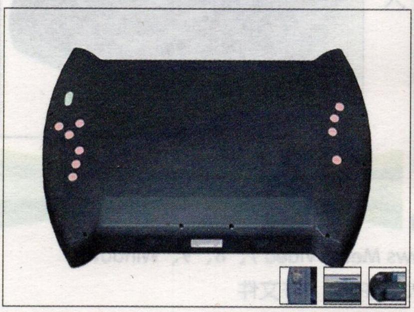




DVD光驱还具备CD-RW功能（Combo？），可以看影碟和安装软件。左下角的翻盖下包藏着大量输出接口，其中包括：两个PS/2端口、一对USB接口、IRDA、S端子插口、音频输出、麦克风输入、显示器输出。

中间的是充电电源插口，两边似乎是散热用的通风口。





使用滑轮可以方便浏览网页，大量的快捷键隐藏在主机底部，让操作显得极为隐蔽。

编语：又是一个使用Window操作系统的掌机，而且体积还出奇的大，看来欧美对便携游戏机的看法与亚洲完全不同，如果不把它当作一台掌上电脑的话，这台"掌"机已经完全超过正常人两个手掌的大小了，不知为什么Rogue总会让我联想到某种多功能的电脑手柄……

PORTABLE MEDIA CENTER

Portable Media Center



早在年初于美国召开的消费电子商品展上面，微软就开始花大力气宣传他的Portable Media Center计划，这项计划涉及到微软的计算机、娱乐用家用游戏机等各个领域，由微软开发软件的核心，然后授权给其他硬件厂商生产软件的硬件部分。

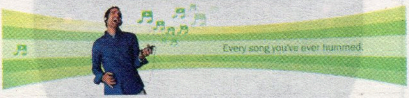
随着E3展上面NDS与PSP的受关注程度逐日攀升，微软的手掌机开发计划也逐渐通过Portable Media Center显露端倪，那便是授权创新公司开发的一款掌上娱乐用机。目前无法用定性的名词来给这款掌机下定论，从图片上我们看到的是一款显示着标准Windows桌面的掌机，而从外观上看又与大众化的手掌游戏机非常相似，我们无法将其硬性的定义为掌上电脑或者掌上游戏机。



至于这款掌机的性能和主要特征嘛，大家可以往下慢慢看：

主机结构

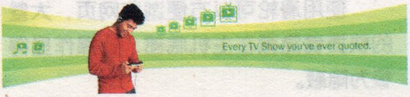
* 3.8英寸 彩色液晶屏
* 20GB 可扩展硬盘
* 可充电锂电池
* Microsoft Portable Media Center 操作平台
* 预装数码多媒体播放器 – 能够播放Windows Media Video 7、8、9、Windows Media Audio 8、Windows Media图像、MP3、JPEG、TIFF文件



主要特征

多样化的文件支持

大部分通过电脑转换的媒体文件都能够支持。

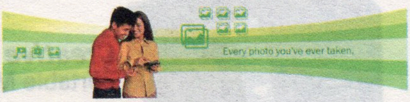


操作系统支持

支持任何版本的Windows XP，包括Windows XP Home Edition、Windows XP Professional Edition和Windows XP Tablet PC Edition、Windows XP Media Center Edition。

硬件

内置20G硬盘，还可以手动扩展，这意味着你能够在里面放置长达87小时的电影视频、300小时以上的音乐或者50000张以上的图片。



数据传输

应用最新的Smart Sync技术，数据的传输变得更为方便，你可以将自己摄制的图像、视频、音频存入主机，更可以在第一时间通过英特网同步下载到最新的娱乐资源，包括电视、音乐、图片……

银河战士刻印GBA SP面世
萨姆斯双色GBA SP换色大行动





2004年5月27日，《银河战士-初始任务》日版终于发售，虽然发售时间比欧版要落后好几个月，不过日本方面对这款游戏的宣传却是最为火爆的。几个月前，当日本的游戏官网始建之初，便请来了日本著名的赛车女皇森下千里负责扮演真人版的萨姆斯，特意录制了一段极富感染力的游戏广告，以此来为游戏造势。



就在游戏发售当天，日本方面更是宣布了一则惊人的消息：为了配合游戏的发售，将在6月15日举行一场名为TIME-TRIAL的游戏竞赛，竞赛规则为选手们将自己通关后获得的ID密码输入任天堂的玩家俱乐部进行报名，由官方决出完成游戏需要时间最短的玩家，并且对获奖者颁奖。

step1 在时间挑战模式下打通游戏。

熟悉《银河战士》游戏系统的朋友都知道，游戏中可供对比和竞赛的因素无外乎道具的收集率和游戏的通关时间，而这次大赛是以时间为竞技衡量标准的，所以便有了在不考虑道具收集率的情况下的最快通关时间和道具收集全满状态下的最快通关时间两种竞赛方式。两个赛事报名者可以同时参加，但不能以多个ID多次报名参与一个项目，否则成绩作废。

得到ID和密码后上网报名。step2

参赛报名的具体流程如下：

首先玩家必须在Time Attack模式下完成游戏，这时便能够在游戏的菜单中发现新增了Time Attack Record一项，这里玩家能够得到自己通关后得来的ID和密码（如果同时完成了快速和道具全收集两项通关，那么这里可以通过左右键选择两套ID和密码），将得到的密码于任天堂的玩家俱乐部登陆中输入即可报名参赛。由于报名者需要通过任天堂在网上设立的玩家俱乐部来报名，所以国内玩家是完全没机会参与了:(，不过国内的各种游戏团体应该能够从此次活动中受到不少良性的启发才是:)。

至于游戏的奖项嘛，那可是十分诱人的，根据竞赛结果中玩家的成绩，他们将依次获得以下奖品：

1. GBA SP机身换色（萨姆斯盔甲主题颜色）　通过比赛成绩抽出80人
2. 银河战士T恤　通过比赛成绩抽出80人
3. 森下千里亲笔签名海报　通过比赛成绩抽出10人
4. 森下千里亲笔签名真人大小POP　通过比赛成绩抽出3人



《银河战士》主题T恤。



《银河战士》刻印GBA SP

关于换色的说明

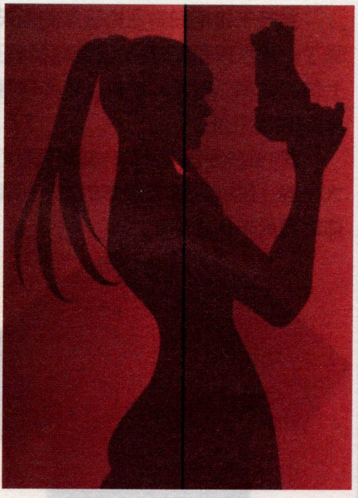
随着人们对GBA SP DIY能力的提高，各种各样的GBA/SP主机外设周边开始增多，玩家们也开始自己手动美化起自己心爱的主机来，网络上便有大量的手动修改GBA SP机身为FC外壳的活动展开。日本任天堂官方曾经发起过两次GBASP主机的换色行动，可供更换的主机外壳颜色有高亮、粉红、淡蓝以及浅黑四种，可供更换的主机部件除了内部的电子元件外都能涉及到，更换的



用直接从玩家在任天堂俱乐部的点数中扣除（600点更换一次）。



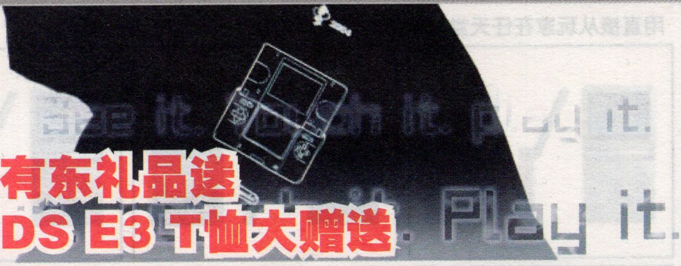




而这次换色行动同样由任天堂官方发起，其水准之高是毋庸置疑的，换色后的GBA SP主机将具备红褐两种主色调，其中红色为萨姆斯的头盔颜色，褐色为萨姆斯的身体部分盔甲颜色，除此之外在外壳上还有各种游戏中我们曾经见到的《银河战士》主题标志（童年时代的萨姆斯与养育她长大的鸟人族）。外壳的交换并不包括液晶屏、内部电子部件、按键等部分，只是机身的外壳被换为不同颜色而已，换色后原来的机身部件将原物奉还玩家，怎么样，很酷吧。

注：如果没有参与本次竞赛活动的话，仍然可以享受到任天堂方面的换色服务。该颜色的换壳业务要到8月10日才能由任天堂俱乐部正式对外开放，换壳所需的点数仍是600点。



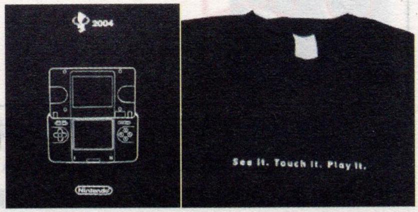


试玩还有东礼品送 任天堂DS E3 T恤大赠送

曾经于E3期间赠送给玩家的任天堂DS E3 T恤，如今也已经在网上开始进行抽奖赠送了。玩家只要在6月10日至6月20日这段时间内登陆任天堂的官方网站，简单的填写上你的姓名、电话、地址、证件号等相关个人信息，便有机会获得任天堂方面抽选出来的DS专用T恤。

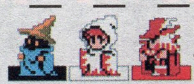
该T恤由于是根据E3当时的展厅玩家身材打造的，欧美玩家的体型较亚洲玩家要大一些，所以只有US版本的XL一种型号，获奖者名额一共会有10名，目前公布结果具体时间尚未正式确定。





从这几幅图片中，我们可以了解到T恤的大致特征：T恤的背面标有E3和任天堂的版权标志，最中间是一台NDS的实物大小轮廓图；正面则是E3大展中NDS的宣传标语：See It.Touch It.Play It.

FF I·II 手机上的魔术士



オリジナルストラップ プレゼントキャンペーン

最终幻想1+2手机链抽奖活动

为了配合SQUARE ENIX公司即将发售的GBA游戏最终幻想1+2宣传工作，任天堂俱乐部发起了一项幸运抽奖活动，只要玩家在游戏发售的当天（也就是2004年7月15日）到8月31日这段时间里购买了最终幻想1+2的游戏并注册登录到任天堂俱乐部中，便有机会获得官方抽选的10000名幸运玩家的资格。

■游戏小常识：游戏专利之十字键，只需一个操作开关即可做多方向指定。所有权归任天堂。



黑魔術士 4000名様　白魔術士 4000名様　赤魔術士 2000名様

该手机链制作精美，除了标有最终幻想1+2游戏的标题字样以外，还挂着一颗内嵌人物模型的水晶，就是不知道当真正挂在手机上时会不会由于水晶的边缘太锐利而磨花手机外壳。



水晶内部可以看到魔术士的造型

特殊加工を施したクリスタルにドットキャラが浮かび上がる。

而这10000名幸运玩家中，将有4000玩家能够得到黑魔术士的称号并获得黑色的游戏主题手机链一条，4000名玩家获得白魔术士称号的玩家可以得到白色的游戏主题手机链一条，剩下2000名获得白魔术士称号的玩家可以得到白色的游戏主题手机链一条。

奖品的配送将大约定在9月中旬，真想得到啊。



复古还是怀旧

光明力量-暗黑龙的复活MD版包装决定

GBA游戏光明力量-暗黑龙的复活的日版将于8月5日正式发售，虽然游戏的美版早已上市，相关的资料更是遍地都是，但一向着重包装的日版游戏总会给玩家一些意料之外的惊喜，作为SEGA的招牌RPG光明力量自然不会例外。

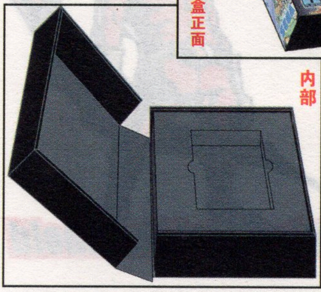
近日SEGA官方网站首次公开了该游戏的最新包装，以及随游戏发售的一些特殊周边。



包装盒正面

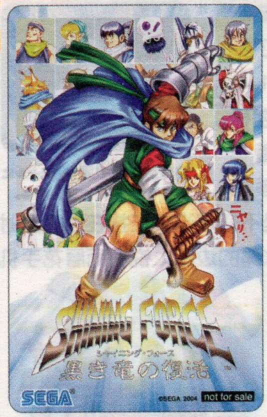


包装盒背面



内部

由于游戏是属于原Mega Drive的复刻版（MD板游戏原来叫作光明力量-众神的遗产），所以游戏的包装为了体现出复刻的风格，唤起玩家美好的回忆，决定采用与MD版当年发售的时候相类似的包装盒，整个包装盒长19厘米、宽13.5厘米、高3厘米，硬纸盒包装，只有在特定的专卖店预约才能够买到。



随着游戏的发售，SEGA官方还将推出一款以光明力量-暗黑龙的复活游戏主题为特点的电话卡，电话卡上除了有游戏的标题Logo、主角的全身特写外，还平铺放置了30位同伴的头像，这些头像都是由游戏的插画家玉木美孝重新绘制的，不同于游戏中的美版人物头像，而之前游戏日本官方网站开始公布这些全新日式风格的人物头像的时候，曾经还传出日版游戏中的人物头像将会更改的传言。

PSP 稻船氏更看好PSP 鬼武者系列有可能登陆掌机

Cumputer And Video Games网站日前对CAPCOM公司著名游戏策划人稻船敬二进行了一次独家专访，采访大多围绕CAPCOM在E3上大放异彩的《鬼武者3》，以及稻船监督的下一个游戏--《罗马的阴影》方面的相关进行讨论，不过其中有一段对PSP和NDS的评述倒是值得我们揣摩。

记者：今年E3上的一个重头戏便是手掌机的大战：任天堂的DS对索尼的PSP。您对掌上游戏机的市场前景如何看待，还有那些新的技术，您又有怎样的看法？

稻船：我对所有新的游戏硬件都是持肯定态度的，但是PSP和DS的特征却是完全不同。

我认为PSP很可能是我们会花更多注意力在上面的机种，因为据说在这款掌机上，很多PS2级别的游戏都能够有不错的表现。

在另一方面，DS将拥有N64的兼容性，不过因为双屏的设计和触笔的操作，更多有趣的游戏类型将有可能出现。





逆转裁判系列



凭借GBA异军突起



Devil将在掌机上Cry

CAPCOM目前正在积极为这两款主机开发游戏：

PSP方面将会有

《恶魔猎人编年史》（名称未确定）

《鬼泣》系列

《Viewtiful Joe》系列

DS方面将会有

《Viewtiful Joe》系列

《逆转裁判》系列

任天堂疯狂注册商标用意何在 NINTENDO DS正式名称有待商权

即便在网络上大部分人已经将任天堂的全新掌机命名为NINTENDO DS，也就是NINTENDO Dual Screen，但是在最近任天堂忽然一次性注册了9个与Game Boy有关的商标名称缩写，这让我们对任天堂今后的掌机策略有了多方面的猜测可能。究竟DS代表的是Dual Screen还是Developer System呢，这一切只有官方正式公布才能知晓。

任天堂还发起了一个非正式的投票，竞选相关的名称和Logo。在这项投票活动中我们更看到任天堂版本的EyeToy有出现的可能。

以下便是任天堂的9个新注册名称商标：



- DGB
- EGB
- GBD
- GBE
- GBN
- TGB
- WGB
- XGBM



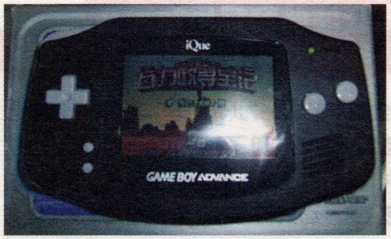
究竟那9个缩写名词代表的含义是什么呢？GBD=Game Boy Dual？GBE=Game Boy Exotic ？TGB=The Game Boy？XGB呢，Xbox Game Boy？？？

目前这些都只是我们的猜测……

聚焦小神游中文游戏——《瓦力欧寻宝记》全面测试



随着神游机登陆中国，为中国人量身订做的小神游也携着一款中文版游戏于本月中旬上市，另外一款中文游戏也将随后上市，这两款游戏分别是《超级马力欧 2（Super Mario Advance）》与《瓦力欧寻宝记（Worio Land Acvance）》，上面这两款游戏对我们来说并不陌生，是早已在欧美和日本上市的早期GBA游戏，笔者第一手拿到了目前已上市的游戏：《瓦力欧寻宝记》，以下是对该游戏的评测报告：



这款游戏的文字量相比其他游戏来说属于非常少的，所以中文化的难度并不高。作为任天堂的招牌人物之一，瓦力欧大叔的形象一如既往的搞笑，游戏一开始的健康游戏通告似乎成了中国商业游戏的标志，游戏开始的全中文游戏标题看上去也格外亲近，进入游戏后，可以看到游戏的中文化程度是100%的，包括游戏菜单、教学说明、地点标记甚至是墙上的文字，从这里我们也能看出神游公司在中文化该游戏时是非常细致的，唯一的缺点是文字的大小和圆滑度做得不够，在文字调整和处理方面还不及国内经验丰富的汉化小组，从字体来看应该是加粗型的黑体，锯齿比较严重，颜色也调整得不够合理，不少文字都比较难看清楚，希望神游公司在这方面能加以改进。另外，笔者还通过工具把卡带中的游戏数据Dump了下来复制到硬盘进行分析，目的是确认是否是全新版本的游戏，结果非常遗憾，这款游戏的文件头和曾经发布日版是相同的，也就是说这款游戏是神游公司是通过汉化日版后制作的，当然这并不影响我们进行游戏。







毫无疑问，小神游附带这两款游戏在国内上市还是非常具有吸引力的，官方汉化游戏的质量也有保证，希望神游公司以后发卖更多的优秀游戏中文版，例如《火焰之纹章》系列、《黄金的太阳》系列，幻想中……

NO.1469



火影忍者 最强忍者大集合2

游戏容量：64 Mbit
类型：ACT

评价

TAKA #7

虽然游戏的整体感觉仍不能够让人满意，但相比前作毕竟还是有了不小进步，人物造型够大，动作也还算流畅。乘着动画热播的东风，要抢银子就赶紧吧。反正这类游戏只要能够出来总会有不少人买的，至于买了玩了之后有什么感想那就是另外一回事了，商战中还真有抱着捞一笔就走心态的这类人，你别说。另外，截至今天（6.22）动画已经出自87集，不知道大家是否都已经看过了呢。

PUYOL #7

按理说TOMY在GBA开发了那么多款NARUTO的游戏，应该有不少经验了，但本作给人的感觉仍是上不了台面。好的素材作不出好的游戏，这在游戏公司中上是常有的事。本作仅仅玩了不到五分钟就放下了，回想当初硬着头皮两天内打完上作的经历（那时候还是杂志社没网极其郁闷才打的），面对这次没有显著改善的游戏系统，实在是提不起精神。与发售前居高不下的媒体炒作比起来，游戏给人的惊喜太少了。

WIND #5

实在是一款辜负我期待的游戏，对于崇尚画面的玩家来说，此作相对于一代可以说是一个飞跃，但对于一个喜爱动作游戏的玩家来说，游戏的拙劣手感和无任何难度的设定让我在十分钟后放弃了这个游戏，看来TOMY还是不大适合做动作游戏，但接连几个机种上推出的同名作品却一如既往的大受欢迎，令人百思不得其解。马上就要到下一个游戏旺季了，希望即将来到的Naruto RPG不会再让我失望。

NO.1470



光明力量 暗黑龙的复活

游戏容量：128 Mbit
类型：SRPG

评价

TAKA #9

二周目过后我终于明白为什么会有人疯狂玩到7周目了，卡片没能完整收集是一个原因，另一个原因自然是游戏本身的魅力。游戏对角色的能力均衡性作了一定修正，无论什么人物都可以拿来用用了，30名左右的角色，可以让大家自由挑选自己心目中的完美阵容。与第一次通关后遇到记录丢失的遭遇，不过想想自己也有太多的人物和卡片没有获得，再重新玩一次也无妨，谁料第二次玩的时候还漏了一张卡片…

PUYOL #8

如果能够将MD的古代封印移植到GBA上能有多好，我相信很多人在玩该游戏的时候会与我有同样的想法。而SEGA这次偏偏选择了这个皇帝的财宝来作为移植对象，多少有点让人失望。本作在完全移植的基础上增加了一些辅助剧情，新加入的三名角色在很大程度上能够决定战略的安排，不能不说是花了心思的，不过游戏的剧情略显老套和平庸，很是佩服那些N周目通关的英雄们。

WIND #8

《光明》系列可算是游戏历史中赫赫有名的SLG经典，移植到GBA上画面有不少改进，但游戏的色彩反而没原来那么好，游戏的收藏要素依然是众爱好者津津乐道之处，想要集齐全人物和全卡片甚至全道具，没有个几周目的煎熬是绝对不可能实现的。不过电脑的AI依然如此弱智，游戏的低难度应该可以让绝大多数人接受，总而言之，真正玩起来的时候总觉得缺少过去在MD上的那份感觉。

NO.1473/1474



网球王子 时尚之银/光荣之金

游戏容量：256 Mbit
类型：SPT

评价

TAKA #7

GBA上几个《网球王子》游戏的手感其实都差不多，对于新手而言其实还是蛮难的（不会有人选EASY吧），因此对各种打击技术以及必杀技的掌握就显得尤为重要，也只有这样你才能充分体会游戏的乐趣以及原作的氛围。第一次玩的时候光试验怎么放绝招就用了一个钟头，熟练掌握之后又觉得电脑过于弱智，一般只要吊远角多强的对手都没办法反击。总之，如果你是青学Fans，那么就不能放过啦。

PUYOL #7

由于自身设备的原因，256M的游戏是从没接触过，只能在模拟器上面稍微体验了一下。之前曾经听说网球王子属于少女漫画就没怎么去留意，不过看着各个机种频繁的推出系列作品，游戏的受欢迎程度可见一斑。不过以网球王子为题材的游戏大多都是培养类和体育类两种类型，GBA上的本作将两种游戏类型很好的结合在了一起，加上游戏中穿插的大魄力画面特写，让我不禁对系列的动慢题材萌生了去深入了解的冲动。

WIND #6

虽然是KONAMI的骗钱计划之一，但这款游戏确实有其优秀之处，经过GBA上几作的发表，游戏的手感已经趋于完善，各位帅哥招牌的必杀技特写极具魄力，声优的表演也是不可或缺的。不过为什么每一个网球王子的游戏都要兴师动众的用到GBA上的最大卡带容量呢？不解不解，游戏中要获得全部人物需要经过漫长的比赛，唯一不满的是GBA的小屏幕总是无法把球场的位置定位得恰当。

NO.1478



除魔猎人范海辛

游戏容量：32 Mbit
类型：AVG

评价

TAKA #7

该片的魅力确实不同凡响，而范海辛化身为狼王进行最后决战的一幕更是让人难忘。也许是对影片的喜爱有加，所以对游戏也充满期待，然而显示总是略显残酷……不过硬要以GBA的机能来表现原作的气氛似乎也不太现实，游戏中人物的动作有着明显的滑行感觉，打斗的感觉也软绵绵的，很多谜题的设定独具特色，这点是游戏的亮点所在，也是玩家津津乐道的地方之一。有兴趣的朋友试试就好，不必较真。

PUYOL #5

美版动作游戏一贯的通病，动作不够硬朗，打斗感滑不溜秋的，刚开始还对各种操作感到有新鲜感，在遇到第一个BOSS之后便被糟糕的操作感弄得一头雾水。原来根本没有注意过这个游戏，后来到各大掌机论坛翻资料才发现原来有那么多拥护者，估计电影的魅力是其受欢迎的主要原因之一吧，如果看过电影后可能会有冲动去玩，带着这样的想法，暂时将游戏搁置了下来，也许……哪天会拿起来再玩吧……

WIND #7

制作公司可谓花尽心思，游戏、电影一步到位，同为除魔猎人，类型也和《鬼泣》相似，游戏背景和电影一致，虽然画面和手感都不够满意，不过用双枪横扫敌人的感觉还是非常不错的，飞钩取宝的感觉虽比不上英雄救美来得有成就感，但解谜之后的兴奋确是该游戏所特有的。抛开对动作游戏的偏爱，客观地说，这只能作为一款难度适中小品级游戏，喜欢动作游戏的玩家值得一试。

NO.1470



特鲁尼克大冒险3

游戏容量：128 Mbit
类型：A*RPG

评价

TAKA #8

不知不觉中迎来了该系列的第三作，这个艾氏大作衍生物的受欢迎程度恐怕让东家自己也始料不及。游戏的画面和角色刻画朴实无华，而重墨都泼在了迷宫设计、道具以及怪物等关键之处，128M大容量可谓"好钢用到了刀刃上"。花了一个晚上打到了贤者迷宫第10层，却因为意外被饿死了……怎么还有这种设定啊？这个咋看起来并不起眼的游戏，对于迷恋迷宫穿梭的朋友而言确实乐趣十足。

PUYOL #9

DQ中的胖胖大叔商人如今已近成为了该系列的主打角色，对DQ钟爱有加的在下午一时该系列一贯的拥护者。游戏可以让玩家体会到作为一名商人的艰辛，经常会为了多升一级多得一个道具而失足丢掉全身物品。本作中特鲁尼克的妻子和儿子都加入到冒险当中来，让人感受到商人家庭的温馨，对金钱和宝物的欲望，让商人这一特殊职业以一种全新的形象体现在游戏中，无可否认艾尼克斯在这一点上做得很成功。

WIND #9

巨期待的大作终于上市，游戏开始的优秀画面让我感到自己的等待是没有错的，除了和PS2版相同的故事和系统外，全新的EX模式也是游戏的亮点之一，此作的人物等级和物品都可以持续保留，对于喜欢收集武器和培养人物的玩家来说是天大的好消息，不过游戏的难度常常让贪心的商人无功而返。同伴系统的加入让游戏玩法多样化，整体难度不低，步步为营的心态更能体会到冒险的感觉，目前海底攻关中。

NO.1481



钢铁帝国

游戏容量：32 Mbit
类型：STG

评价

TAKA #7

光就画面风格而言，《钢铁帝国》很容易让人联想到《合金弹头》。副机、各种武器一应俱全，而且有血槽设定，这对于玩《R-Type》稍感郁闷的玩家而言是一个福音。不知道为什么那么多人说这个游戏像野马战机，小时候玩野马战机的感觉就是紧张加无奈，而这个游戏的难度完全不必挂齿。至于游戏的具体感觉么，该游戏与《火影忍者2》在《FAMI通》上的评分同为26，大家心里应该有数了吧。

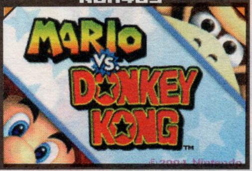
PUYOL #7

刚开始玩该游戏的感觉就像街机上的野马战机，游戏的气氛、飞机、子弹的走向，简直是像极了。游戏的难度也非常的高，虽说可以前后两方向射击，但却不能同时开枪，而且同时要顾及多个方向的敌人和子弹，真的非常头痛。本来对横板射击游戏就不是很感冒，感觉纵版的躲避空间要稍微大些。加上游戏的难度过高，还没打完第一关就放弃了。后来出来个汉化版，看剧情似乎很吸引人，但是那难度嘛，还是要经得起诱惑的好。

WIND #8

该游戏几乎完美重现了大型街机射击游戏的风采，墨灰复古的画面让我们玩起来非常有感觉，副机系统、等级火力提升、保护系统一应俱全，两款不同能力的机型也为我们提供了更多的选择，各种中世纪的飞船描绘得栩栩如生，射击系统的合理让喜爱这一系列游戏玩家大呼过瘾。作为一款射击游戏，剧情的设定也相当有深度，游戏的难度非常适中，是GBA中首推的飞行射击游戏之一。

NO.1489



马里奥VS大金刚

游戏容量：128 Mbit
类型：ACT

评价

TAKA #7

该游戏的出现无疑为这个炎热的夏季带来了一丝凉爽的清风，两个任氏老牌明星的大碰撞想不精彩都难。游戏虽然为ACT，但实际上其动脑能力更甚于动手能力。为了夺回被大金刚盗（抢）走的小马里奥，我们的水管工开始了一段新的冒险。苦苦追求玩具的大金刚在最后还是得到了一个小小的礼物，这样童真的剧情设定恐怕只有任天堂才敢沿用至今吧。记住这个游戏吧，若干年后这就是经典的完美诠释。

PUYOL #5

游戏性便是一切，任天堂在FC时代便引以为荣的动作游戏制作天赋，逐渐于GBA上的游戏中体现出来。马里奥VS大金刚时任天堂近期来不可多得的动作类游戏佳作，游戏的动作设定合理，关卡难度设定由浅及深，真的是老少皆宜的游戏。游戏的大容量不但保证了画面的华贵，更让动作游戏的研究狂人体验到了100管以上的攻关乐趣，在大作缺乏的游戏淡季，这款游戏是可以供玩家打发不少无聊时间的了。

WIND #7

没有人能比任天堂更了解如何发挥GBA的潜力，没有人能比任天堂更能理解掌机游戏的游戏性，从红白机到GBA，不但画面有了质的飞跃，趣味性也大大提升，而我们的胡子大叔也比当年多了好几种技能，而已经老大不小的马里奥还是那么有朝气（从游戏中的效果音就能听出……）。一百多个由浅至深的关卡让任何玩家都能在这款游戏中找到乐趣，目前全体小编都被其征服并重复攻关中。

NO.1490



索尼克 3

游戏容量：128 Mbit
类型：ACT

评价

TAKA #8

游戏的整体感觉比前作更上一层楼，在速度感延续的同时，关卡设计颇有新颖之处，而且Chaos的收集也比过去简单了许多。前两代可是费尽周折最后要用到看攻略这项武林禁术才达到完美通关的我，终于在本作中找到了心理平衡，游刃有余这样的辞藻是完全不能体现我现在的心情的啦，关于隐藏关的秘密不知大家知道了么，先要完成7个特殊关，然后在标题界面输入"上、R、下、L、右、左"即可进入。

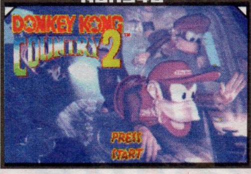
PUYOL #9

超音鼠和弹头博士的故事，在GBA上都出到第三代了，SEGA还真能做啊。对该系列游戏的认识只是停留在MD上的SONIC 2时代，所以不便过多评论。游戏的操作性一如既往的爽快，好像难度有所降低，以前的索尼可可不是一直推着前就能通关的，而且蛋头博士的新花样可以一个比一个没品味，真不知道这家伙还要折磨几代游戏主机……可选择的人物比前作更多，喜欢该系列的玩家应该是毫不犹豫的购买了。

WIND #9

速度=爽快，索尼克系列一直坚持的理念，这是SEGA在GBA上推出的第三作，不但画面更为华丽，人物的选择也更多，不同的人物还能组合在一起，通过各自擅长的能力可以轻易地通过某些难关。和其它动作游戏类似，对关卡的熟练和时机的把握都很重要，要想收集完所有的隐藏要素，还真得是该系列的忠实玩家才行。没有STOP，只有冲刺，流畅地跑完一关的爽快只有亲身体会才能了解。

NO.1540



大金刚2

游戏容量：64 Mbit
类型：ACT

评价

TAKA #7

高中的时候，经常几个朋友围坐在一起玩SFC的情景再次浮现在脑海中，大金刚系列就是大家必须每天讨论的话题之一。GBA上的动作游戏虽然不少，但其中充斥着太多来来自欧美的滥竽充数般的游戏，所以当任氏将"《大金刚》系列"搬上GBA后，立即受到了众多玩家的欢迎。SFC上的三作大金刚可是任氏的镇山之宝啊，有了前作的铺垫，本作的品质得以保证，绝对能让新玩家开拓视野老玩家重拾感动。

PUYOL #7

在超任上的第一作成功移植GBA后，任天堂又把三部曲系列的第二作搬到了GBA上。相比第一作，二代的动作新增了不少，比如将第二名角色扛在肩上扔出去，可骑乘的动物也更有特点。游戏的整体难度降低了，但攻关中、过关后的奖励道具增多了，想要达成100%完美通关的难度却增加了，很大程度上做到了游戏平衡性的成功调节，相对于SFC版，游戏还是有一点小小的变动，在SFC上没有好好玩过该游戏的朋友一定要试试。

WIND #8

对于《大金刚》的期待来自在超任时代这个系列带给我优秀的手感，二代虽然不是最优秀的一作，但系统的改进地方却非常多。两人合作也很大提升了游戏性，迷你游戏和骑乘动作则是该系列的良好传统，遗憾的是此作的手感比起超任有一定的差距。游戏的主角也不如一代来得硬朗，小猴子迪迪的摆酷花招更多了。不过却吸引了大量低年龄层和女性玩家的加盟，这不能不说是任天堂经营策略的成功。



真相只有一个！

——名侦探柯南专辑

DETECTIV CONAN

文/WRG yujioh

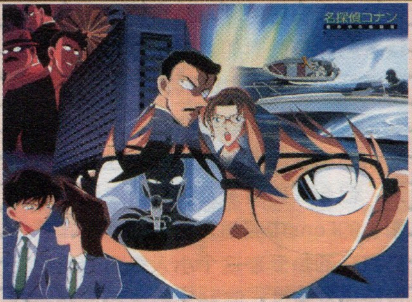


初露锋芒
平成年代的福尔摩斯

如果说上一个世纪最伟大的、知名度最高的侦探是福尔摩斯的话，那新世纪人气最高的就是一个名叫“柯南”的小子了。1994年1月，在日本的漫画杂志《周刊少年SUNDAY》上，一位名叫青山刚昌的漫画家开始了一部叫做《名侦探柯南》漫画的连载，当时所有人恐怕都没有想到过这部出自一位不起眼漫画家的不起眼的漫画就这样拉开了它长达十年之久的连载旅程。而正是因为这部漫画，拯救了几乎陷入困境的《周刊少年SUNDAY》。同样是作为面向青少年读者群的“侦探漫画”，《名侦探柯南》（以下简称《柯南》）却有着与《金田一少年侦探事件薄》完全不同的风格。最突出的一点就是《柯南》一反所有侦探小说以及漫画的常态，让一个只有小学二年级的小毛孩子来充当故事的主角。因为被黑暗组织强迫灌下了毒药“APTX4869”，高中生侦探工藤新一匪夷所思缩小成了身高只有1米多的小学生，化名为柯南的新一便展开了自己的新挑战，最终目的当然是恢复自己的身体并将黑暗组织绳之于法……如此天马行空般的剧情，加上那些只有在科幻电影中才能看到的高科技的道具，很难说《柯南》的故事背景是不是在现代，而正是由于这些充满着奇幻色彩的设定，使得这部漫画在连载后人气一路飙升，以至发展到现今在动、漫画各个领域均处于无敌的状态。这一切奇迹的创造者就是那位来自鸟取县的年轻漫画家——青山刚昌。

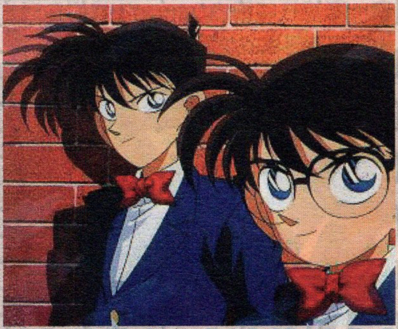
生于1963年6月21日的青山先生，在1986年就以《约定》一作入选了第19届的小学馆新人漫画大奖，从此正式踏上了他漫画事业的道路。随着数年的努力，

■玩家语录：今年过节不送礼，送礼就送PSP或NDS吧。



终于在1992时凭借长篇漫画《城市风云儿YAYIBA》的出色表现获得了小学馆1993年第38回漫画赏的儿童漫画部门奖，成长了的青山刚昌始终坚信着自己的才华终有一天会获得读者的认可，而他也正是以这个为目标不断努力着。1994年的1月，《柯南》正式连载开始的同时也宣告了《周刊少年SUNDAY》中青山王朝的崛起。

在日本的漫画界中许多的漫画家都会有着象青山那样的经历，可以说一切从零开始，一点点的画技积累，然后创作属于自己的连载漫画，这些都是每一位漫画家成长旅程中所必不可少的过程，在这些人之中会有成功者，如鸟山明、井山雄彦等，也会有终身默默无闻只能当一辈子助手的人。而在那些成功漫画家的背后往往都有着超出常人百倍的努力与汗水，世界上永远没有天才，只有努力过的人才会看到巅峰的奇景，这些我们从青山刚昌的身上都能体会得到。



人物的魅力，柯南旋风袭来

如果青山一开始就将此作品的主角定为工藤新一的话，那无疑会落入与一般漫画一样的俗套。作为米花帝丹高中2年级的学生，工藤新一有着超出常人的观察能力与推理能力（这几点无疑是遗传自他的父亲工藤优作），再加上过人的运动神经，使得这个被称为“平成时代的福尔摩斯”、“高中生名侦探”、“日本警视厅的救世主”的臭屁小子成为了一位完美无缺的标准漫画主角。但这些似乎是青山所不愿意看到的，敢于创新的他很快就将自己创造出的角色推翻了，一上来就给了读者一个“惊喜”。服下毒药后的工藤除了仍旧保持着优秀的头脑外，整个身体都变成了小学生的样子，小学生侦探！这种出人意料的点子估计也只有青山想得出了。而随着故事的不断发展，我们发觉柯南这个角色实在是太可爱了，大大的脑子，明亮硕大的眼睛以及纤细如火柴的身体。看着这样一个可爱的小孩子，听到从他口里说出的那些冷静的话语，以及足以使犯人胆寒的推理，顿时就让人为其所深深吸引。而原作中新一与小兰那条永远牵绊着的感情线始终叫人把心吊到嗓子眼上，柯南变回原来身体的时候就是本作接近尾声的时候，这也是所有读者最不愿意看到的一刻，但他只有恢复新一的

身份，才有可能与小兰走到一起，作为读者居然要面对如此矛盾的选择，真是痛苦呀……诅咒青山刚昌>_<。

原以为将小孩子做为主角的漫画，吸引的读者也顶多是些20岁左右的年轻人，但令人始料未及的是，在日本《柯南》的Fans中居然还有大批的中年主妇们疯狂的热爱着这个小人鬼大的侦探，曾经还发生过一位26岁的读者与38岁的家庭主妇为了柯南在报纸上进行激烈争论的状况-_-恶，其人气之劲可见一斑。当然这部作品的成功也并不只是归功在柯南及小兰的身上，青山所塑造出了那群鲜活的配角们也是本作走红的另一大关键原因。少年侦探团的三人众、关西名侦探服部平次、绅士怪盗基德、黑暗组织的叛逃少女灰原哀，在这些拥有众多Fans的配角中更是以怪盗基德的人气最高，出镜率不高的他并非主要角色，加入他的初衷也是为了帮助青山提高自己另一部漫画《怪盗小子》的人气而造势，但没想到他的每一次出场都能够引起年轻女读者的疯狂尖叫，最后青山也戏称基德这个人物不仅征服里原作中的步美、园子，更是征服了《SUNDAY》编辑部的所有女性……这也只能说是无心插柳吧。顺便提一下，由于基德在《柯南》剧中的地位日益爬升，青山几乎已经搁置了《怪盗小子》的连载。今年4月份的《柯南》第8部剧场版《银翼的奇术师》中，帅气的基德大人再度登场，并且是做为故事中的主要人物，对于还未能一睹该片的国内Fans，让我们在这里一同期待怪盗的华丽表演吧^_V。



小侦探的身影。身为狂热的FANS唯一能做的只有甘愿掏空自己的腰包了。虽然《柯南》的系列游戏推出了很多，但并没有粗制滥造，其中惊险刺激的推理情节更是吸引了一大批从没看过原作的侦探游戏爱好者，喜欢上一部游戏从而喜欢上《柯南》完全是有可能的哦，这个小鬼头的魅力到底有多少，谁都估计不到，但有一点可以肯定的是，他终有一天将征服全世界所有的动漫爱好者！

排队，排队啦！游戏作品大阅兵



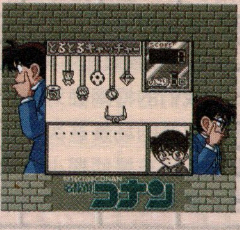
自1996年Bandai在GB主机上制作了第一部游戏《地下游乐场杀人事件》开始，《柯南》进军游戏界的号角便正式吹响了。其先后在GB系主机上推出了6部作品，包括2003年新制作的原创游戏《被狙击的名侦探》，而这几部游戏的间隔都不是很长，几乎是保持一年一部的制作进度。值得表扬的一点是，这些游戏中没有一部的剧情是改编自原作的，完全原创的故事情节更加能激起Fans的购买欲望。一度想挑战GB宝座但最终失败的掌机WSC“神奇天鹅”上也制作了3部原创的《柯南》游戏，不过因为WSC在国内的影响力和知名度都不及GB，所以能接触到这三款游戏的朋友也不是很多，在以下的文章里我将一一介绍这些游戏给大家，同时也希望能有更多的朋友加入到“柯南家族”中来。那么好，接着让我们来看一下这些隐藏在背后的真相。

GB 系掌机上的柯南

名侦探柯南 –地下游乐场杀人事件

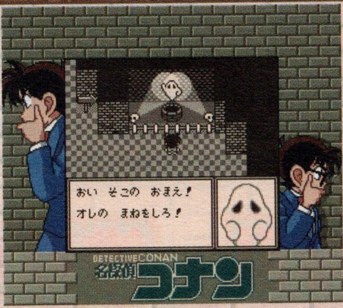
制作厂商：BANDAI
发售日期：1996年
容量：2Mb

“《柯南》系列”游戏在GB掌机上的第一作，同样也是其进军游戏界的开山之作。本作的原稿及人物设定仍然由原作者青山刚昌先生担任，虽然GB的屏幕发色过于单调，不过青山那简练的绘画风格仍然得以充分表现，也





收到了一封来自游乐园的邀请函，希望他这位有名的侦探（其实是废柴-_-）能够赏脸参加新游乐园的开幕，与此同时少年侦探团的步美他们也收到了邀请信，心怀猜测的柯南不得不与他们一同前往。神秘的地下游乐园迎来了第一批客人，但似乎在这些被邀请的人中，每个人又都怀有不同的目的。坐着轮椅的园长女儿，一直在她身边保护着她的园长儿子，游乐场园长的助理，神秘的黑衣女子，一切看起来都那么不对劲……果然，杀人事件又发生了！





玩家的目的就是要在案发的现场不断搜索证据，询问证人收集证词，最后通过收集到的资料进行整理，找出真正的凶手。整个游戏的剧情编写得相当紧凑，紧张得让人喘不过气来，再加上极具感染力的背景音乐，更是给游戏的推理增添了浓重的气氛。幸好，游戏中还设置有一些MINI游戏，如抓娃娃，体感滑板等，这让大家在紧张探案的同时也能够放松一下心情。

游戏中以三块区域地图划分出了三个事件：快速列车、巨大迷宫、恐怖鬼屋。当然，这些地区的先后是可以选择的，但不论怎么选园长都是要死的（可怜的园长，碰到柯南这个“瘟神”）。

整个游戏的流程不长，有些解谜的部分（如推箱子等），只要稍稍动点脑筋就能通过了，不过真正的犯人确实让人出乎意料，希望给为小侦探们都能早日找出真相。

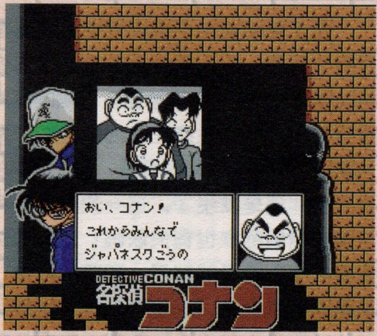
名侦探柯南
-疑惑的豪华列车

制作厂商：BANDAI
发售日期：1998年
容量：2Mb

距前作2年后，《柯南》在GB上的第二部作品终于如期发售了。随着热门漫画的连载，游戏中也适时加入了新人气角色——关西名侦探服部平次。“关东的工藤，关西的服部”，我们的柯南面对着如此强劲的对手该如何应付呢？游戏的场景这次也安排在了一辆高速的豪华列车上（火车是侦探小说中出镜率很高的一个作案场景，如有名的《东方列车谋



杀案》），在列车的休息室中祥子小姐被残忍的杀害了，而随行的旅客中似乎都有着不在场的证明，唯一的线索就是一本名为《罗曼史》的书本，陷入沉思中的柯南究竟有没有办法找出凶手杀人的证据和动机呢？值得庆幸的是在这个危急的关头，服部及时登场了，两大高中生名侦探联手，逐步揭开了埋藏在事件背后的那些疑惑，“人生的旅程上没有永远的迷宫，我会抓出真实，揭露出深藏在这辆列车黑暗深处的犯人”。





游戏的场景要比前作大了不少，整个豪华列车都是游戏的舞台，而那些重要的道具只有通过玩家的仔细查找才能发现，这无疑给那些日文苦手的玩家增添了不少难度，常备一本日语字典在身边会使游戏的过程轻松不少。游戏中新加入的推理系统也相当吸引人，不过实际的意义并不是很大，谜题也相对简单了不少，这恐怕也是“《柯南》系列”中推理难度相对较低的一部作品了，在此推荐给那些忠实的《柯南》Fans。

名侦探柯南 –RUIKOU寺院杀人事件

制作厂商：BANPRESTO
发售日期：2000年
容量：8Mb

伴随着GBC的推出，我们的《柯南》游戏也终于进入了彩色的世界。经过全新绘制上色后，游戏确实较之先前的黑白作品精美了不少，而8M的大容量也带来了系统的更新和动听的BGM。这次我们将随同超人气角色：平次和灰原哀一起进入位于日本飞弹深山中的RUIKOU寺院，难道这座拥有悠久历史的古寺中也会发生什么杀人事件吗？猜得没错，哪里有柯南，哪里就会死人–_–b……



为了帮助美树小姐调查她姐姐的家事，柯南与灰原一伙人乘坐火车来到了飞弹山中的RUIKOU古寺，借口暂住在寺院的柯南他们遇到了一群同样住宿在此的游客们，聚餐时大家都有说有笑谈得很投机，但没想到的是，杀人事件还是发生了。这一次的事件有可能与美树姐姐的家世有关联吗？还是单纯的一件谋杀案？诡异的胖子，和蔼的同伴，看似平静的寺院主持，这些可疑的人物都给玩家们的破案带来了很大的麻烦，而事件背后凶手真正的目的居然是……





GBC的机能果然高出了很多，更加可爱的Q版人物，以及色彩亮丽的背景，加之各个人物丰富的表情，将柯南原作中那些诙谐可爱的表情演绎得更加传神了。新加入的人气角色灰原哀更是在日本有着超强人气，谁叫她的声优是我们的声优女王——林原惠呢。低沉而冰冷的声腺加上灰原哀神秘的身世背景，这也难怪有无数的观众为之倾倒。谁说只有柯南那傻小子可以拥有那么多的Fans，我们的哀女王也是很强的哦。

名侦探柯南 -奇岩岛密宝传说

制作厂商：BANPRESTO
发售日期：2000年
容量：8Mb

一年之内居然发售了两款《柯南》的游戏，人气之劲真是不服不行啊。本作的故事可以说是延续了前作的古寺杀人事件，案件侦破后的小五郎接受了美树的委托，前往奇岩岛上调查她祖先所遗留下来的财宝。得知有宝物可寻，调皮的少年侦探团小鬼们也吵着要一同前往奇岩岛探宝，但是没有想到的是，等待着他们的将是死亡的诅咒！



完全继承了前作系统的本作在游戏的玩法上没有很大的改变，道具调查、证词分析等一系列的破案系统依然存在，而这次的剧情中也将围绕着小岛上那些神秘的动物图案的石柱来展开，看来只有解开这些

■玩家语录：PS2诚可贵，XBOX价更高。若为GBA，二者皆可抛。

石柱的秘密才有可能找到最后的宝藏。但是在《柯南》的世界中永远没有那么简单轻松的探宝旅程，面对着少年侦探团的是躲在背后的凶残凶手，以及那些绞尽脑汁都解不开的暗号。怎么样？看了这些以后，你是否也有信心与柯南一起挑战那些重重难关呢？仔细开动自己的脑筋吧，因为真相永远只有一个。



名侦探柯南
-被诅咒的航道

制作厂商：BANPRESTO
发售日期：2001
容量：16Mb



GBC主机上的最后一作，也是GB系主机上剧情最长的一部作品，眼镜厂这次也使用了在当时看来超大容量的卡带。虽然游戏系统上仍然延续自前两作，但在游戏场景的描绘上比起前作来说又提高了一个档次。这次的故事发生在一艘超豪华的游轮上，受到邀请的园子带着小五郎一家人来到游轮上参加航海之旅的活动。在船上柯南遇到了一位长相丑陋的老太婆，她预言这艘轮船将受到死神的诅咒，船上的人都会死去……结果预言居然成真了，游轮上的乘客一个接一个被杀害，这究竟真的是死神的诅咒还是幕后另有隐情呢？



案件的发生地终于来到了第二个侦探小说中出镜很高的场所——轮船（读者可以参考著名侦探小说《尼罗河上的惨案》），轮船的活动空间看似很小，但对于一艘巨型的豪华游轮而言，其结构复杂的船体必将为犯人的作案带来极

大便利。如果能够细心周密规划出一条行动路线的话，那么想要在游轮上杀一个人绝对是轻而易举的事情，并且还能巧妙制造出不在场证明的假象。现在柯南就将面对着这样一名险恶的犯人，躲在暗处的他不断制造出一起起杀人事件，而游轮一旦靠岸后，再想要找出犯人就很难了。现在的柯南就是在这种进退两难中与时间赛跑，而这一切都将掌握在玩家你的手里。





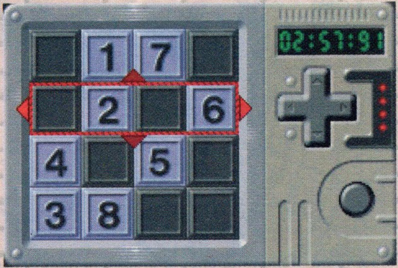
名侦探柯南 —被狙击的名侦探

制作厂商：BANPRESTO
发售日期：2003
容量：64Mb





《柯南》在GB系主机上最新的一款作品，游戏的平台改为GBA后，无论是画质，音乐等都有了质的飞跃，人物的外形更接近与原作，也使得玩家的投入度更高。但可惜的是这部最新的游戏将《柯南》中最重要的推理部分完全剥离了，留下的只有那些动画中经常出现的动作要素。也许是为了迎合现今游戏玩家的口味，本作没有采用系列作品中一惯采用的搜集证据、推理破案的模式，而是大大强化了动作要素，在游戏中我们很明显体会到游戏对玩家操作要求提高了，而前几作中的那些难度颇高的解谜部分与推理部分几乎都取消了，剩下的就只有那些轻松就能通过的小游戏了。当一部侦探游戏失去了最关键的解谜推理的部分，那它的魅力又何在呢？



故事的主线围绕着一个名为“斯芬克斯”的神秘组织展开，这个神秘组织给许多优秀的侦探寄去了各种印有数字的卡片，并且邀请他们参加一个游乐活动。而那些分发到每个人手中的卡片就是揭开这个神秘组织真正阴谋的关键道具。游戏同样也划分成了多个章节，玩家在这些章节中不但要突破那些障碍，更要在游戏过程中努力收集散落在各地的卡片，以及靠回答各种谜题来获得卡片，当所搜集的卡片达到100张的时候，就能开启通往最终关卡的大门，故事中的神秘组织也将露出其真正面目。



说实话，玩过本作以后，我更多的感受只有失望。本来借助GBA强大的机能完全能忠实再现原作中柯南那精彩的推理部分，但这部游戏给我们带来的只是激烈的动作场面，以及那些枯燥的谜题。这或许也与“眼镜厂”对游戏的市场定位有关，放低了门槛和难度的《柯南》游戏固然能够吸引到更多年龄层次的玩家，但它恰恰忽略了《柯南》这部作品中最重要的主题——推理。

WSX
系掌机上的柯南

神奇天鹅上的三弹齐发

既然是Bandai自己制作的掌机，那当然不会错过这个能赚钱的绝好机会。拥有《柯南》游戏制作版权的Bandai名正言顺的在其自己的掌机平台WS上推出了新的《柯南》游戏，并希望能借助这部人气火爆的作品来给自己的掌机造势，但很可惜的是这只还没能够起飞的小天鹅如同它的前辈们一样再次败在了GB的手上，同时也更进一步加深了任天堂对与掌机领域强大无敌的控制能力。在沉痛的默哀这部短命的掌机的同时，我们也来看一下WS上《柯南》游戏的真面目吧。









《魔术师的挑战书》、《西方的名侦探的最大危机》、《夕阳的公主》，以上就是在WS上所推出的3部《柯南》游戏了。操作系统都与GB上的几作十分相似，最大的改进就是加强了探索的要素，将地图扩大，玩家能够直接操纵游戏中的角色在大地图上行走，可以去的场景也更多了，通过游走在这些个场景中慢慢搜索与事件有关的线索和证据，在时机成熟的时候就可以进行推理了。而且游戏还充分发挥了WS便利的记录通讯功能，续作都能够继承前部游戏中的“实用手册”从而影响到游戏的完成度，这也可以说是一个小小的创新吧。

柯南的结局？！未知的路

如果说要给“《柯南》是否应该有结局？”这个标题设立一个投票的话，我估计会是一半对一半，一部漫画能有个美好的结局固然令人感到高兴，但同时也就意味着失去了一部值得一直期待的好作品了。这种矛盾的心理恐怕所有读者都会有吧？但一部漫画作品总是有它寿终正寝的一天（《尼罗河女儿》这种BT漫画例外，都快成妖怪了），《龙珠》、《圣斗士》、《幽游白书》、《JOJO》等，这些优秀的漫画作品几乎都摆脱不了这一宿命，无论你有多高的人气，完结总是不可避免的。其实在那一时刻来临的时候，我们完全不必为之伤心，需要做的只是静静坐下来倒上一杯咖啡，翻开漫画第一卷的首页，细细回味那份曾经的感动，这就是漫画所要表达给我们的最直接的情感。



《名侦探柯南 银翼的奇术师》4月17日在日本各大影院公映了，与以往的《柯南》剧场版一样，这是一部结合了视觉、音乐、火爆场景、感人爱情等各种流行因素的商业动画，但不管这种商业形式是否落入俗套，它所带来的巨大的市场价值是所有人为之惊叹的。漫漫十年路，一直陪伴着我们的《柯南》也将会走完它的最后一段旅程，在数十年以后我们也许还会记得那个脸上一直挂着灿烂笑容的永远长不大的小侦探吧。

小兰：“一直非常专注、自信满满、痴迷于推理……任何时候都可以信赖、又勇敢又帅气……我最喜欢新一了！”

柯南：“因为真相永远……只有一个……”



THE GAME INFORMATION	特鲁尼克大冒险3 ADVANCE 不可思议的迷宫	日版	5980日元
GBA	英文名字过长- -	ARPG	FLASH记忆
	NO.1545	卡带容量未定	1人
SQUARE-ENIX	2004年6月24日		

本作基于PS2同名作品的故事和系统完全移植，并在其基础上追加全新的EX特训模式。

文/微风

故事背景



爱冒险的商人特鲁尼克(トルネコ)为了帮自己亲爱的儿子波波罗(ポポロ)庆祝12岁的生日，决定一家人出海游玩，在途中遇到了风暴，在暴风雨的席卷之下，船只失去了控制，一家三口被冲到了一个名叫バリナボ的南方不可思忆小岛上，在岛上波波罗却得了一种奇怪的病一直沉睡不醒，通过村长了解到在该岛的北方有医治这种病的方法，为了拯救心爱的波波罗，在村民的帮助下，勇敢的特鲁尼克踏上寻找治病方法的道路，一起出发到不可思议的迷宫去吧！

人物介绍



特鲁尼克

系列的主人公，为了成为世界第一的商人而数次挑战险恶的迷宫。完全不会魔法的他究竟靠什么在如此恶劣的环境中屡屡获得生机。

波波罗

特鲁尼克的儿子，由于向往父亲的冒险生涯而开始了自己的冒险，具备与怪物成为同伴的能力，在游戏的后期作为主角出现。

妮妮

特鲁尼克的妻子，不愧是商人的妻子，本作中也加入了冒险的行列。

伊尼斯

岛上的女巫师，会使用特殊的魔法，在特鲁尼克的冒险中给予支援，其不为人知的一面是有着超强的脚力……

罗萨

伊尼斯的弟弟，慵懒的冒险家，经常会因为不明原因刁难特鲁内克。

加姆兰

巴里纳波村的村长，非常喜欢自己的孙女，伊尼斯和罗萨的爷爷。

系统简介

回合制



此作在冒险时是以回合制进行的，即每当主角做出移动、使用武器、使用道具等动作之后，就算完成一个回合，迷宫内的怪物也会做出一个行动，然后回到主角的回合。玩家必须充分考虑怪物的行动来决定自己的下一步，同时在同一层呆的时间过长会出现大风，如果你在刮风两次还没过此层的话则GameOver。另外还有饥饿系统，所以游戏中要时刻记得以最少的行动获取最大的效果。

满腹度



满腹度是游戏中非常重要的数值，满值为100点，每十个回合降1点。当满腹度降到20点以下游戏中会出现提示；当满腹度为0时就会在每一回合的行动减少1HP直至死亡。满腹度可以通过吃食物来补充，除了50点的小面包和100点的大面包，草也能加5点饥饿度。

同伴



游戏开始时可以选择自己的同伴，在游戏中同伴不但能辅助攻击，还具备自己的特殊能力，在游戏中按R键，面向同伴按A键对话可以让同伴做出相应的辅助动作，但需要消耗一回合。

移动



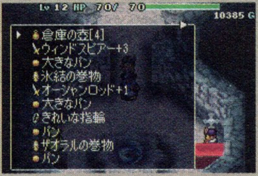
除了正常四个方向移动外，按住R键还可以选择斜向移动，单击R键可以选择攻击的方向，选择同伴的方向按A键可以让同伴使用相应的技能，但需要消耗一回合。

改进

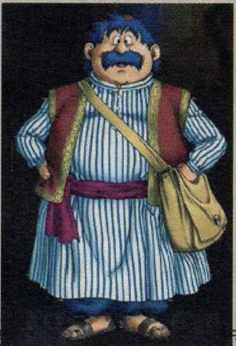
相对GBA的前作，最大的改进是角色在迷宫中修炼的等级将可以继承，而冒险途中获得的道具也不会被强制卖掉，和不同的同伴冒险可以得到他们拥有的特殊能力的帮助，当然PS2版中的高级迷宫也将继承到此作上。

储存系统

由于在迷宫冒险中死亡会丢失一半的金钱和绝大多数的道具，所以把重要物品储存起来是非常必要的，在冒险后除了物品购买和装备打造外，还能找到仓库和银行，仓库可以限定储存200件物品，游戏中获得的保存之壶也可以储存物品，把同类道具放同一个保存之壶可以节省身上或仓库的存放位置，获得仓库之壶可从迷宫中直接传送物品到仓库。



迷宫简单说明



初始的迷宫

1.游戏开始和村长对话可选择自己的同伴，选择はい的话就是女孩伊尼斯，选择いいえ就是男孩罗萨，然后进入只有4层的落穴迷宫。

2.第二个有6层的遗迹洞穴会限定道具。

3.南海の地下道开始有陷阱，冒险途中要小心。

4.珊瑚礁神殿中基本是水系怪，建议用早期得到的克水系武器。

5.10层的海底山地迷宫有几率得到锄头（用于挖掘宝物，但会损坏）。

6.海底山地顶部有5层，怪物强很多，完成后可回村庄。

完成开始的迷宫后到海龙岛大陆继续剧情，值得注意的[illegible]是否进入贤者洞穴，在进入之前一定要把所有道具和金钱去银行和仓库保存好，因为贤者洞穴会清空所有道具金钱，贤者洞穴共有69层，以解谜为主，具体可以参照下面的道具列表应用来攻关。通关后可进入二周目，特鲁尼克和波波罗的等级和道具、宠物都可以保留。经过大树来到プチット族的村庄，输入密码可进入99层的封印之洞，除了强力的怪物外，道具列表中红色标识的特殊装备必须在这里才能得到。经过99层磨练后，还将有两个终极迷宫：异世界的迷宫和不思忆的宝物库出现，新的挑战等着我们。

迷宫生存手册



01.面对多个敌人时，尽量退回通道，依靠狭窄的通道单对单战斗。

02.因人物可斜向攻击，在对付强大的单个怪物时，保持同伴一条直线，和同伴一起攻击提升效率，当然怪物也会斜向攻击，尽量避免被围。

03.看到通道口有三个以上敌人睡觉的，多半为怪物房间，虽然此类房间的道具众多，但危险性大，陷阱也不少，请看一下身边的道具和能力，量力而行。

04.对于某些入口，或某些可能有陷阱的地方，可以先攻击一下前方让隐藏的陷阱出现。

05.按住B键移动到金钱上，就可以将金钱放到保存的壶中。

06.迷宫中有不少被水围着无法进入的小岛，称水中岛，其中的物品获得方法为：⑴盗贼之壶使用；⑵如果有敌人在水中岛上，可利用场所变换之杖与敌人交换位置，如果浮岛上没有敌人，可以利用吹飞之杖（ふきとばしの杖）将敌人吹到浮岛上，然后再利用场所变换杖与敌人交换位置；⑶水上行的指轮装备（つぅか的指轮）；⑷吸的卷物。

07.对于前方不确定是否有敌人，可以使用弓射出去试探。

08.快速回复HP的方法为A键和B键一起按。

09.当敌人为弓箭手时，通过移动避免在同一直线上，再想法靠近。

10.用へんげ的杖对水晶挥可变身为怪物。变为怪物后，不能使用道具也不能捡道具，但不惧怕任何陷阱。

11.怪物房间内可以利用爆雷陷阱，重创复数敌人（特别怪物房间内）。

12.未鉴别的物品最好在楼梯处使用。

13.对于无法解除的诅咒装备，可用解除装备的陷阱解除。

14.白纸的卷物可以变成任何你所用过的卷轴，或者凭自己的能力写也可以。

15."泥手"会偷自己的道具，但攻击不高，所以尽量用同伴和"泥手"交战，防止道具丢失。

16.每次去冒险前最好备一张回城卷有备无患。

17.遇到会分裂或召唤同伴的敌人一定要退回通道再打，否则被围就九死一生，在有水的通道被围则更危险。

18.游戏里的装备并不代表一切，不但装备很容易不翼而飞，而且可能被突然出现的超强怪物用特殊能力消除。

19.下面三种戒指是游戏中的稀有道具：可以过水的つうかの指轮；满腹度不减的ハラヘラズの指轮；不怕机关的わなぬけの指轮等。建议收藏起来保存在同一保存之壶中，方便随时取用。

20.不能融合的武器（防具）有特殊的能力，但使用多次会损坏：つるはし-挖墙壁；锤子-可破坏机关。

有特技怪物的对付方法

分裂：不要被包围，还要卸下反弹盾。

融化：没有合成さびない时，最好能在它靠近你以后将其杀掉，否则武器被消就惨了，可用弓先耗掉它点血。

咒：没有比较好的办法，不过被咒了可以先不解，等打完后，用シッナク、メッキ、或者天、地的卷物解除。



杖回数减：把一根没用的杖（比如大损之杖）放在道具栏最后。

跳舞：后退，走斜线，几回合后回复。

射箭系：横向来回移动吸引其靠近。

传送：同样横向来回移动。

蓄力：往后退一步，敌人蓄力即解。

二次行动：可以自己吃草提速或减它速。

偷盗：没有防盗盾的话，除非可以保证秒杀它，否则还是离远点打，万一被偷可在本层找到它夺道具。

変な咒文：使自我回复能力失去或反向，注意用其他道具回复。

召唤：召唤需要贴身，对付会召唤的怪物尽量远攻。

狂战士：注意地图画面上的缺损和提示信息，确定它的位置，保持远距离攻击或者尽快到下一层。

兜后：敌人会转到你后面，此时反过来走一步，它又会兜一次

铁化：不要攻击它，走开几步再回来，也可以把它当掩体。

HP回复：有益的怪物，留着它会帮你加HP。

魔法师：同样和对付弓箭手一样尽量不要同一直线。

口封印：把周围道具拿了尽快去下一层。

毒蘑菇：不要用毒攻击，否则会复制一个，用解毒草可对其一击必杀。

杀人鬼：保持高血量防止被会心一击秒杀。

同房间混乱：除了装防混乱戒指没有较好办法，注意混乱的时候使用回复道具和射箭不受影响。

催眠：最好吃目觉草，头上会有“起”的标记，装防眠戒指也行。

魔法封：除了魔法，杖也将不能使用，一段时间后可回复。

最大值下降：只要小心不被降太多次就不要紧。

龙火：尽快找到龙的位置或下一层的门口，注意龙的交叉火。

爆弹岩：注意它在HP1/3以下时有50%几率爆炸，爆炸后炸剩1点HP。爆弹岩的HP在100左右，只要把它打到HP34以上一点，再一击消灭就不用担心它爆炸。

道具系统

剑（特鲁尼克）

名称	MAX	强	印	【种】	特殊能力
こんぼう	99	7	2	【さび】	武器不会损坏。
金の剑	99	8	4	—	可以卖高价。
铜の剑	99	9	5	—	—
铁の斧	99	11	6	—	—
ドラゴンキラー	99	17	4	【龙】	对炎系敌人有特效。
はぐれメタルの剑	99	19	4	—	—
せいぎのそろばん	99	22	3	—	—
必中の剑	99	6	1	【必】	100%命中。
エリミネーターの斧	99	12	3	【工】	容易会心一击。
アイスソード	99	15	1	【冰】	对炎系敌人和ようがんまじん有特效。
つるはし	99	7	2	【掘】	可以挖掘墙壁，用多了会坏掉。
はやぶさの剑	99	14	1	【2回】	1回合中可以攻击两次。
デスストーカーの斧	99	14	3	【デ】	比エリミネーターの斧更容易使出会心一击。
妖剑かまいたち	50	10	2	【3】	可以同时攻击前方3个方向，不能合成。
ゾンビキラー	99	10	6	【尸】	对不死系有特效。
ドールクラッシャー	99	11	4	【人形】	对人型系有特效。
デーモンバスター	99	11	1	【恶】	对恶魔系有特效。
ウインドスピアー	99	9	4	【浮】	对浮游系有特效。
奇迹の剑	99	8	1	【奇】	攻击时能回复HP。

名称	MAX	强	印	【种】	特殊能力
ストレイトソード	50	7	3	【贯】	可以同时攻击直线两格距离，不能合成。
メタルキングの剑	99	35	10	—	—
ベビーフォーク	99	6	3	【盗】	击倒敌人后容易获得道具。
钢铁の剑	99	15	3	—	—
ロトの剑	99	55	5	—	—
黄金のつるはし	99	12	5	【掘】	可以挖掘墙壁，不会损坏。
ライフドレイン	98	6	7	—	击中敌人对方HP减为1，没有击中强度会减弱，超过剑上限时会损坏。
封の剑	99	10	6	【封】	装备后能看见陷阱。
魔法の剑	99	10	6	—	—
如意棒	99	9	4	【如】	每次击中敌人都后退一步。
グレートソード	99	25	1	【弹】	可以打飞敌人身上的道具。
ボンバーキラー	99	10	2	【爆】	对爆弹系敌人有特效。
スパークソード	99	9	2	【辉】	数次未击中后，下次命中一定是会心一击。
オーシャンロッド	99	10	3	【水】	对水系敌人有特效。
ルカナンソード	99	8	2	【ルカナン】	击中敌人后降低对方防御。
ゴールドウイップ	99	15	2	【G】	击到敌人后容易得到金钱。
キラーヘッド	50	15	1	【8】	可以同时攻击8个方向，不能合成。
おおきづち	99	8	2	【坏】	能一击破坏石像。
ブレッドハンド	99	7	1	【パン】	击倒敌人后容易获得面包。
さきぼそりの剑	99	40	1	【-1】	初期攻击力很高，攻击后慢慢降低。
シャドーブレイク	99	17	4	【影】	给予隐形的敌人较大伤害。

爪（波波罗）

名称	MAX	强	印	【种】	特殊能力
うみどりの爪	99	3	—	—	—
ゴールドクロウ	99	3	—	—	击到敌人后容易得到金钱。
银の爪	99	2	—	—	对水系敌人有特效。
クロウアンドレア	99	9	—	—	容易使敌人成为伙伴。
エレファントクロウ	99	10	—	—	装备后敌人不会成为伙伴。

盾

名称	MAX	强	印	【种】	特殊能力
青銅の盾	99	5	4	—	—
钢铁の盾	99	11	3	—	—
はぐれメタルの盾	99	16	2	—	—
やいばの盾	99	3	4	【返】	把受到的伤害少量反弹给敌人。
メタルキングの盾	99	30	3	—	—
爆发よけの盾	99	6	4	【爆】	降低爆炸受到的伤害。
黄金の盾	99	25	3	—	黄金道具之一。
印の盾	99	5	4	【印】	与封印之剑同时装备后能敌人特殊攻击。

■玩家语录：某玩家称，其毕业证预定于今夏“发售”。

名称	MAX	强	印	【种】	特殊能力
ロトの盾	99	50	4	—	—
使い舍ての盾	99	30	1	【舍】	初期防御力很高，但受到攻击后防御力会逐渐减少。
クロムシールド	99	20	3	【腹倍】	装备后满腹度下降变快。
真红の盾	99	13	4	—	—
木の盾	99	3	—	—	—
ラウンドシールド	99	9	3	—	—
こうらの盾	99	7	4	—	—
ホワイトクロス	99	22	3	—	—
宝饰の盾	99	2	—	—	—

杖

名称	【种】	特殊能力
封印の杖	—	封印敌人特殊能力。
身代わりの杖	—	可以把对方变成自己的替身。
场所がえの杖	—	与对方交换位置。
いかずちの杖	【雷】	攻击对手。
ボミオスの杖	—	降低对手行动速度。
ラリホーの杖	【眠】	让对手睡着。
メダパニの杖	【乱】	让对手混乱。
バシルーラの杖	—	传送对手。
へんげの杖	—	把对手变成别的怪物。
ピオリムの杖	—	加快对手行动速度。
レムオルの杖	—	把对手变成透明。
转ばぬ先の杖	—	持有此杖时不会中陷阱。
分裂の杖	—	分裂对手。
ザキの杖	—	秒杀对手（不获得经验）
もろはの杖	—	自己HP减半，对手减为1。
大损の杖	—	把自己HP的一半给对手。
モノカの杖	—	把对手变为道具。
げんじゅつしの杖	—	传送对手，并使其麻痹。
ドルイドの杖	—	传送对手，并使其睡着。
ホイミの杖	—	回复对手HP，对不死系能造成伤害。
ふきとばしの杖	—	吹飞对手。
黄金の杖	—	随即一种效果。
きとうしの杖	—	交换位置，使对手混乱，攻击对手这3种效果随即一种。
ようじゅつしの杖	—	传送、恐惧、降低速度这3种效果随机一种。

名称	【种】	特殊能力
おびえの杖	【恐】	使对手速度加倍而逃跑。
ルカニの杖	—	降低对手防御力。
バーサーカーの杖	—	使对手进入狂战士状态。
ミミックの杖	—	把对手变成ミミック（宝箱）。
丸得の杖	—	吸收对手HP。
モンスタ-识别の杖	—	识别对手正体。
マヌーサの杖	—	使对手近身攻击打不中。
草なげの杖	—	脚下有草药的情况下，可以把草的效果作用在对手身上。
草うけの杖	—	脚下有草药的情况下，可以把草的效果从对手身后作用在对手身上。
トンネルの杖	—	可以在墙上挖呈直线状的通道。
イカリの杖	—	使对手进入怒状态，使对方只能使用特技。
とびつきの杖	—	把自己拉到对手身边。
レミーラの杖	—	一定回合内能看清本层地形。
かなしばりの杖	【缚】	使对手麻痹。
一时しのぎの杖	—	把对手传送到本层楼梯。
痛み分けの杖	—	击中对手后对方攻击你，自己也会受害。
ひきよせの杖	—	可以把击中的道具，敌人等吸到自己身边。
火柱の杖	—	前方3格位置出现火柱。
万能の杖	—	对手异常状态回复。

名称	【种】	特殊能力
クオーターの杖	—	将对手HP降低到1/4。
冰柱の杖	—	前方3格位置出现冰柱，碰到的人将被冻结。
砂柱の杖	—	方3格位置出现沙柱。
风の杖	—	方3格位置出现旋风，碰到的人将被弹开。
ゴッドスパークの杖	—	给对方造成100的伤害。
木凋りのバット	—	ロサ的宝物之一。

飞行道具

名称	特殊作用
银のダーツ	ロサ的宝物之一，能穿透墙壁和敌人。
木の矢	—
铁の矢	—
银の矢	能穿透墙壁和敌人。
ブーメラン	把对手拉到自己身边并使其混乱。
魔法の矢	攻击命中后箭还会掉在地上。
毒の矢	降低对手力量。
黄金の矢	黄金道具之一。
まじんの矢	命中很低，一旦击中对手即死。
ふきとばしの矢	弹开击中的对手。
会心の矢	容易会心一击。
マルチアロー	向前方5格范围射出具有穿透力的箭。
石	攻击离自己一格远的敌人。
魔法の石	攻击离自己最近的敌人。
ようがん石	攻击离自己二格远的敌人。
岩	攻击身边的敌人。
大炮の弹	爆炸后能攻击周围8格敌人，同时还能破坏墙壁。

指轮

名称	印	【种】	特殊能力
通过の指轮	2	【通】	能在水面上行走。
值切りの指轮	2	【值】	在迷宫内买东西可以便宜。
回复の指轮	2	【回复】	每回合回复HP，但满腹度会加速减少。
伤みよけの指轮	2	【さび】	装备不会生锈。
会心の指轮	2	【会心】	容易会心一击。
痛恨の指轮	4	【痛】	容易受到痛恨一击。
诅いよけの指轮	2	【诅】	防止对方诅咒攻击。
远投の指轮	2	【远】	投出的东西不会遇到阻挡。
しあわせの指轮	2	【幸】	被对手击中时获得经验。
たれ流しの指轮	2	【落】	容易掉落身上的物品。
透视の指轮	2	【视】	能看到本层怪物的位置。
混乱よけの指轮	2	【乱】	防止混乱。
インパスの指轮	1	【识】	可以自动识别不明的道具。
ちからの指轮	2	【力】	装备后力量上升3。
毒けしの指轮	2	【毒】	防止中毒。
眠らずの指轮	2	【眠】	防止睡眠。
ルーラの指轮	2	【ルーラ】	经常被传送到别的地方。
ハラヘラズの指轮	2	【腹】	满腹度不会下降。
とうぞくの指轮	1	【忍足】	不会惊醒睡眠中的敌人。
きれいな指轮	2	【美】	能卖高价。
シャドーの指轮	2	【影】	能看见陷阱和隐形的敌人。
ハラペコの指轮	2	【腹ぺこ】	满腹度下降变快。
ワナあけの指轮	1	【民】	作用不明。
人形よけの指轮	2	【人形】	防止人型系敌人的特殊攻击。

◆FC MINI：让人难以承受的往日感动。

名称	印	【种】	特殊能力
ザメハの指轮	2	【起】	容易惊醒熟睡中的敌人。
黄金の指轮	6	—	黄金道具之一。
爆発の指轮	2	【爆】	随即会爆炸。
命の指轮	1	【HP增】	装备后HP最大值上升。
まもりの指轮	2	【守】	防御力上升。
ハラモチの指轮	2	【腹もち】	满腹度下降减慢。
ふつうの指轮	5	【スライム】	没什么用。
ドラゴンの指轮	2	【龙】	降低炎系敌人的炎系伤害。
魔封じの指轮	4	【魔】	封印敌人的魔法。
见切りの指轮	4	【见切】	容易回避敌人的攻击。
ミニデーモンの指轮	2	【盗】	防止敌人偷窃。
技封じの指轮	1	【技】	封印敌人的技能。
母の形见	3	—	ロサ的宝物之一。
メタルリゲ	3	—	ロサ的宝物之一。
みかわしの指轮	1	【避】	容易回避飞行道具。
はね返しの指轮	1	【跳】	可以弹回飞向自己的道具。
まがりの指轮	2	【曲】	投出的物品碰到墙壁会转弯。
纸一重の指轮	4	【纸】	容易回避攻击，受到炎系攻击会变成ふつうの指轮。
へた投げの指轮	2	【当无】	投出的物品不会命中敌人。
ワナあての指轮	2	【民当】	投出的物品会飞向陷阱。
ファイターリング	4	【强】	给予对手较大的伤害，受到攻击后变成ふつうの指轮。
ふしぎ投げの指轮	2	【乱投】	投掷出的东西（包括使用杖、弓箭等）方向随即发生改变。
投げ名人の指轮	2	【投当】	投掷出的东西一定命中。
しにがみの指轮	2	【壁】	能在墙壁中和水中行走，但会受到很大的伤害。
ハラ守りの指轮	2	【腹守】	防止降低满腹度的攻击。
うけながしの指轮	1	【受流】	能转移周围怪物的攻击。
石像よけの指轮	1	【石像】	使石像效果无效。

卷物

名称	作用
シャナクの巻物	解除持有道具的诅咒。
インパスの巻物	鉴定不明的道具。
イオの巻物	给予房间内敌人30点伤害。
くちなしの巻物	无法使用草、卷轴、面包等东西。
リレミトの巻物	从迷宫中脱出。
ワナの巻物	使房间里出现大量陷阱。
大部屋の巻物	使本层变成一个超大的房间。
モンスターの巻物	使房间变成怪物房。
バイキルトの巻物	装备中的武器攻击力+1。
スカラの巻物	装备中的盾防御力+1。
メッキの巻物	使装备不会生锈。
すごろく	ロサ的宝物之一。
拾えずの巻物	本层无法捡起道具。
圣域の巻物	站在上面可以使敌人的普通攻击无效。
千里眼の巻物	可以看到本层道具的位置。
パンの巻物	将くさったパン变成パン。
祈りの巻物	杖和壶的使用次数+1。
たからの地图	ロサ的宝物之一。
レミーラの巻物	看清楚本层地形和敌人位置。
かなしばりの巻物	使周围的敌人麻痹，攻击后恢复。
らくがき账	ロサ的宝物之一。
银のたてごとの巻物	使身边出现怪物。
地狱耳の巻物	能看到本层敌人的位置。
トラマナの巻物	本层内不受针床伤害。
大风の巻物	使用后本层大风将提前挂来。

名称	作用
まものしばりの巻物	使房间里的敌人无法行动。
ルカナンの巻物	使本层怪物的防御下降。
はりつけの巻物	一定时间 内房间中的敌人无法移动。
ひきよせの巻物	把本层的道具吸引到身边。
变身の巻物	把自己变成怪物，能使用特技。
黄金の纸切れ	黄金道具之一。
ザオラルの巻物	把卷轴放在地上，这个房间中的敌人或者伙伴即使死亡也会复活。
白纸だった巻物	作用不明。
まものいそぎの巻物	使怪物速度加倍。
バクスイの巻物	使房间里里的敌人伙伴睡着。
パワーアップの巻物	攻击力变为两倍。
すてみの巻物	自己爆炸，消灭周围的敌人。
メダパニの巻物	使房间中的敌人混乱。
ニフラムの巻物	作用不明。
うしろむきの巻物	使敌人只能往身后攻击。

名称	作用
チキンの巻物	使自己命中下降。
ワナけしの巻物	消除本层陷阱。
壶强化の巻物	使用之后壶不会摔坏。
中部屋の巻物	变成一个中等房间。
ベホマラーの巻物	回复周围敌人的HP，对不死系造成伤害。
ダイバクハツの巻物	房间中的敌人发生爆炸。
ふはつの巻物	防止房间中有爆炸效果的敌人爆炸。
水がれの巻物	清除本层的水。
ワナ作动の巻物	发动房间中的陷阱。
炎上の巻物	周围8格出现火柱。
冰结の巻物	周围8格出现冰柱。
时限爆弹の巻物	放在地方，按A引爆。
圣城の巻物	放在地上，能使房间中的道具发生移动。
砂柱の巻物	周围8格出现沙柱。
巻物のきれはし	没什么特别。

壶

名称	作用
保存の壶	能放入取出道具，可以给壶起名字。
インパスの壶	可以鉴定放入的物品。
回复の壶	HP全回复。
まものの壶	打破壶后会出现混乱状态的敌人。
へんげの壶	把道具放进去会变成其他道具。
合成の壶	可合成装备（武器、盾、杖、指轮）。
すいこみの壶	能吸收前方5格距离内的道具。
火药壶	投出去破坏后会发生爆炸，能破坏墙壁。
われにくい壶	作用不明。
うそつきの壶	放进去的东西看上去产生了变化，其实没变。
黄金の壶	黄金道具之一。
仓库の壶	放进去的道具直接进入仓库。
魔法の宝石箱	作用不明。

名称	作用
父のとっくり	ロサ的宝物之一。
とじこめの壶	能把敌人封在壶中。
大炮の壶	能把放进去的道具发射出来，能穿透墙壁和对手。
水がめ	能装水，可封印炸弹系敌人的特技。
诅いの壶	诅咒放入的道具。
祝福の壶	祝福放入的道具。
ワープの壶	要两个才有效，其中一个放在地上，然后使用另外一个可以瞬间回到在地上那个壶的位置，两个壶会同时减少使用次数。
ふつうの壶	没什么特别的壶。
形见の壶	作用不明。
草の神の壶	把草放入壶内，可以把草的效果作用在房间内所有人身上。

草药

名称	作用
药草	回复HP，HP满值时使用能增加上限1，能对不死系造成伤害。
弟切草	回复HP100，HP满值时使用能增加上限2，能对不死系造成伤害。
めぐすり草	能看见陷阱和透明的敌人。
世界树の叶	带在身上时被打倒可以复活，放在壶里无效。
めつぶし草	使用后陷入失明状态。
ふこうのたね	使用后LV下降1。

名称	作用
バーサーカーのたね	使用后进入狂战士状态。
まどわし草	使用后短时间内无法辨别事物。
命の草	HP最大值上升。
胃扩张のたね	满腹度上限+10。
胃縮小のたね	满腹度上限-5。
すばやさのたね	行动速度加倍。
ちからのたね	力量+1。
毒けし草	回复力量到最大值。
毒草	力量下降。
メダパニ草	陷入混乱状态。
ラリホ-草	进入睡眠状态。
杂草	没什么用。
ルーラ草	随即传送到本层某处。
火炎草	吐出火焰，能对对手造成50伤害。
胃下垂のたね	满腹度无法上升。
しあわせのたね	LV上升1。
目觉まし草	使用后无法睡眠。
黄金の草	黄金道具之一。
かなしばりのたね	使用后行动不能。
踊り草	5回合内进入跳舞状态。
铁化のたね	进入铁化状态，不怕任何攻击。
でたらめ草	无法识别道具。
しんぴの草	使用后一定时间内别的草的效果都如同祝福状态。

名称	作用
あやしいはっぱ	ロサ的宝物之一。
草ぶえ	ロサ的宝物之一。
すばやさのたね	行动速度加倍。
ちからのたね	力量+1。
毒けし草	回复力量到最大值。
毒草	力量下降。
メダパニ草	陷入混乱状态。
ラリホ-草	进入睡眠状态。
杂草	没什么用。
ルーラ草	随即传送到本层某处。
火炎草	吐出火焰，能对对手造成50伤害。
胃下垂のたね	满腹度无法上升。
しあわせのたね	LV上升1。
目觉まし草	使用后无法睡眠。
黄金の草	黄金道具之一。
かなしばりのたね	使用后行动不能。
踊り草	5回合内进入跳舞状态。
铁化のたね	进入铁化状态，不怕任何攻击。
でたらめ草	无法识别道具。
しんぴの草	使用后一定时间内别的草的效果都如同祝福状态。
あやしいはっぱ	ロサ的宝物之一。
草ぶえ	ロサ的宝物之一。

食物

名称	作用
パン	满腹度回复50。
大きなパン	100%回复满腹度。
くさったパン	满腹度回复30%，会造成各种负面效果。
きょだいなパン	满腹度100%回复，同时再增加10。
魔法のパン	回复满腹度，同时发生各种效果。
くさりきったパン	满腹度回复20%，会造成各种负面效果。
黄金のパン	黄金道具之一。
オニオンブレッド	满腹度恢复30%。
キャラメルパン	ロサ的宝物之一。

陷阱

名称	作用
木の矢のワナ	从某处射出木箭，伤害血15点以下。
铁球のワナ	从某处飞出铁球将你撞去墙的另外一边，有可能损坏盾牌，一般HP-5。
睡眠のワナ	沉睡一小段时间
钝足のワナ	速度变慢，一段时间后恢复。
地雷	踩中后减少总HP的2/3。
サビワナ	踩中后装备的道具强度-1。
装备はずしのワナ	把装备的剑、盾、戒指都给自动卸下，可去除诅咒道具。
ワープ	随机把你转去同一层迷宫内的另一个地方。
弱化のワナ	一段时间道具加值无效。
封印のワナ	把物品的特殊效果封印。

游戏研究

THE GAME INFORMATION
GBA
NINTNDO

马里奥对大金刚		日版	4800日元
MARIO VS DONKEYKONG		ACT	记忆FLASH
NO.1526	卡带容量128M		1人
2004年6月10日			

文/Donkey Kong





正义的水管工要从邪恶的大猩猩手中抢回被掠走的财宝，这是属于FC时代的故事了，如今该游戏被重新包装和强化之后在GBA上粉墨登场。谁也没有料到这个欧美风格很重的游戏却能够体现出制作者别具心裁的制作用心，游戏的难度由浅及深，做得恰到好处。初期简单的难度让人感觉很容易上手并融入游戏，不过在匆匆完成游戏之后你却会发现自己过于执着于过关而忽略了游戏的探索，一旦以达成游戏的隐藏要素为目的来继续游戏时，你便会发现想要玩得好并不是那么简单。而当跌跌撞撞完成了游戏的正常关卡后，你又会发现游戏的隐藏关会令你多么的无奈。这就是任天堂，只有任天堂的游戏能够让人感到这么多的惊喜，一个没有屏幕切换的关卡游戏可以做到100多关并且让人绞尽脑汁，这便是马里奥对大金刚。

基本操作

很想要那些玩具

方向键

上	向上看、向上爬楼梯
下	蹲下、向下爬楼梯
左	向左走
右	向右走

功能键

Select	无用
Start	调出游戏中途菜单
L+R	关卡中查看地图

操作键

A	跳跃
B	抓举、投掷

游戏的操作看似简单，但却有不少的技巧需要熟练掌握才能拿到高分，以下是马里奥拥有的特殊技巧

基本特殊技巧

技巧	输入方法	作用
后空翻	后前A	可以跳上较高的平台但距离不远
倒立	下A	可以挡住从上面落下的障碍物攻击
倒立空翻	倒立状态中下A	从倒立状态中身体向前翻转恢复普通状态
倒立取消	倒立状态中B	从倒立状态直接恢复普通状态。
前滚翻	倒立空翻状态中A	跳跃高度最高的跳跃技巧

◆玩家百态：游戏日当午，汗滴脸上谱，手中GBA，按按皆辛苦。

辅助特殊技巧

操作	作用
跳到弹簧上A	高跳
拿到武器后B	释放手中的武器
在敌方角色或道具上按B	举起物品
举着敌方或道具时按上和B	向上投掷
举着敌方或道具时按B	将手中的物品投掷出去
空中遇到绳索时按方向键	攀爬
横向绳索攀爬状态中按上	持续旋转
旋转状态中按	向上翻滚



过关辅助道具[有助于快速过关]

道具	作用
木桶	可以扔到地势低的地方垫脚
垃圾桶	作用同上
锤子	可以用来攻击某些敌人
弹簧	可以帮助马里奥跳到高处
传送带切换开关	可以切替传送带的传送方向

阻碍过关的因素

坏人[不好意思一直习惯这么叫了]

名称	简介	可否消灭
玩具	最初级的坏人，只会慢慢地走过来攻击玩家	可以消灭
犀牛	和玩具没什么区别	可以消灭
拍拍熊	可以利用它的尾巴爬过去	不可消灭
怪花	吐子弹攻击玩家，不会移动	不可消灭
坏鸟	在空中向下攻击	不可消灭
害虫	会爬绳子攻击玩家	可以消灭
垃圾桶怪	可以倒立在上面令其移动	不可消灭
魔云	背对其的时候不停靠近，面对期则不会移动	不可消灭
炸弹	在靠近玩家后会慢慢引爆，可以炸掉一些墙壁	自爆
火鸟	坏鸟的强化型，移动速度和攻击速度更快	不可消灭
齿轮熊	拍拍熊的强化型	不可消灭
惊动玩具	只有在马里奥和其在一条线的时候才会攻击	可以消灭
浮游玩具	会在踩下相应颜色的按钮时停止	不可消灭
灰色玩具	能够放出飞行道具的玩具	可以消灭
喷火玩具	能够喷火攻击	可以消灭
跳跳熊	能够垫脚跳到更高处	不可消灭

障碍物

名称	简介	可否消灭
砖块	从上方落下攻击玩家	可以消灭
小石块	左右抛物线移动	不可消灭
大石块	上下移动	不可消灭
闪光	随着横向绳索移动	不可消灭
石阶	上下移动，可以踩在上面	不可消灭
炸弹墙	可以用炸弹炸开的墙	可以消灭
大炮	定时定向开炮	不可消灭



翻转跳

关卡设定

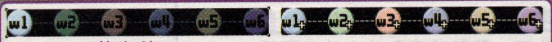
游戏的关卡由正常关和隐藏关组成，正常关中每一关分为8小关，其中前6小关是普通关，在这里要收集过关所需的道具；第7小关是MM（MiniMario）关，马里奥要带领6个小马里奥去收集版面中4个的小零件；第八小关是Boss关，本关马里奥要利用道具与大金刚对决。前六小关又分为上下关，上关是只要找到金钥匙，将其插入钥匙孔中便能过关，而下关则需要找到失落的迷你马里奥玩具才能过关。

当所有的正常关通过后，便能开启隐藏关中的Plus关，Plus关一共6大关，关卡结构与正常关类似，没有MM关，不过难度要比正常关高很多。

当你在正常关和Plus关都拿到星星之后，记录的上方会出现银色的皇冠，同时还会出现10个难度倍增的Expert关。当收集完所有的星星（也就是总共90颗星星），最后两个Expert关就会出现，这是最后的也是最难的两关。当全部105关都通过之后，游戏才算真正的完结，这也应证了任天堂在该游戏广告中所说的“超过100关”的说法。

关卡结构

关卡分类	表示方法	数量	打开方式
Main[基本关]	1-1	总共6大关	游戏开始便能进入
Plus[附加关]	1-1+	总共6大关	完成基本关
Expert[专业关]	X-1	总共12小关	完成基本关和附加关所有关卡并拿齐90颗星



基本关　附加关



专业关 Expert

遭遇



专业关具体小关所需星星数

关卡	所需星星数
X-1	9颗
X-10	90颗
X-2	18颗
X-3	27颗
X-4	36颗
X-5	45颗
X-6	54颗
X-7	63颗
X-8	72颗
X-9	81颗
X-11&12	拿齐90颗星星并打破所有之前关卡的预设纪录



Main[基本关]结构



1-6小关[普通攻略关]

关卡	任务
上半小关	找到金钥匙插入钥匙孔中
下半小关	找到被大金刚抢走的迷你马里奥玩具
7小关[MM关]	带着六个迷你马里奥玩具去收集关卡中的三个TOY字母然后放入玩具箱中
8小关[BOSS关]	与大金刚对决

Plus[附加关]结构

关卡	任务
1-6小关[普通攻略关]	带着小马里奥将钥匙插入钥匙孔中
8小关[BOSS关]	与大金刚对决

Expert[专业关]结构

关卡	任务
1-12小关	找到金钥匙插入钥匙孔中



Bonus[奖励关]

每一关攻略结束后，都设有奖励关。奖励关一共有两种方式，一种是将快速移动的光标停下来选择礼包箱，另一种是切换礼包不让大金刚捶到，总的来说后者难度较大。

分数计算规则

*基本分

1秒=100分 蓝礼包=5000分 红礼包=2000分 黄礼包=3000分 炸弹爆破砖块=100分

***MM**

MM收集玩具字母 每个字母500分 MM安全回到玩具箱内前5个每个1000分、最后一个5000分。

***杀敌**

玩具怪=300分 火焰=300分 犀牛=300分 害虫=500分 在一定时间内连续杀敌分数翻倍，也就是说杀第二个得600分、第三个得1200分，以此类推。

***障碍物**

砖块=50分 墙=100分

障碍物没有分数翻倍的算法。

***时间**

在每关中的上半小关结束后，剩余的时间会累积至下半小关的基础时间之中，过关后上下两关的分数加起来作为该小关的总分。

具体分数计算公式

Main[基本关]

1-6小关[普通攻略关]

（上下小关基础时间总合 - 上下两半小关耗费时间）x 100 + 礼包分数 + 杀敌/障碍物分数 = 总分 [基础时间随关卡实际情况而给出，上下半小关也有可能不同]

MM关[收集玩具关]

（基础时间 - 耗费时间）x 100 + 字母得分 + MM得分 = 总分 [基础时间随关卡实际情况而给出，MM分数为前五个每个1000分，最后一个5000分]

BOSS关

（基础时间 - 耗费时间）x 100 + 剩余生命得分 = 总分 [基础时间随关卡实际情况而给出，上一关取得的MM的个数为马里奥的生命数，最低为4个]

Plus[附加关]

1-6小关[附加攻略关]

（基础时间 - 耗费时间）x 100 + 礼包分数 + 杀敌/障碍物分数 = 总分

BOSS关

（基础时间 - 耗费时间）x 100 + 剩余生命得分 = 总分 [基础时间随关卡实际情况而给出，前六关一次性取得MM的个数为马里奥的生命数，最低为4个]

*游戏中按下Start键暂停可以看到本关得到星星所需要的分数，当过关后实际分数超过本关纪录之后分数会显示为红色，便能够拿到星星了。

Expert[专业关]

1-12[普通攻略关]

（基础时间 - 耗费时间）x 100 + 礼包分数 + 杀敌/障碍物分数 = 总分 [基础时间固定为150秒，专业关没有星星，纯粹以过关为目的]

攻略研究篇

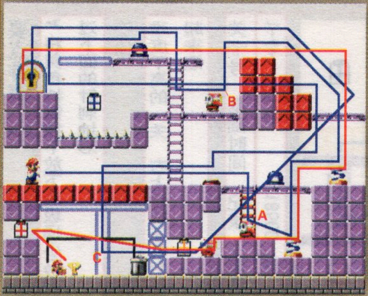
下面会针对Plus和Expert的过关要点逐一讲解，阅读的时候请注意结合地图、路线、录像（有的有关卡附有录像），建议不到万不得已最好自己摸索，如果您有更好的过关方法也欢迎来信讨论（基本关由于难度和时间关系就省略了）。

图解



- 蓝色路线：大马里奥行进路线
- 红色路线：小马里奥行进路线
- 黑色或白色路线：障碍物、道具或敌方角色放置路线
- 按钮：一般在按下按钮的时候路线中会有向下的线条

Plus[附加关]



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
1-1+	120	17000	70

要点讲解

A. 最开始先将右下角两名敌方角色干掉之后过关会变得稍微简单一些。

B. 这里要将敌方角色举起来扔到钉子上垫脚才能得到蓝礼包。

C. 这里要把垃圾桶扔到左边的墙角才能让小马里奥取得红礼包。

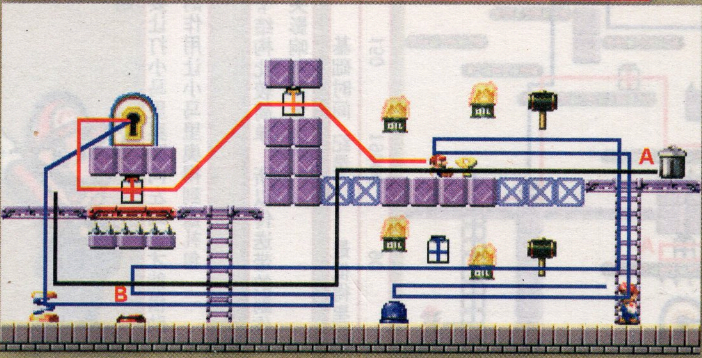
综述：

很简单的一关，主要是让玩家熟悉Plus关的规则。

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
1-2+	120	17500	63

综述：

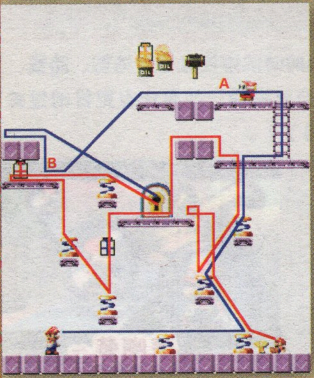
本关的关键在于利用垃圾桶为小马里奥铺路，四名敌方角色每连续干掉两个可以拿到1200分。



要点讲解

A. 马里奥最开始要把垃圾桶运到左边的墙角供小马里奥垫脚

B. 这里要把垃圾桶运下来送到左边的高处让小马里奥过关



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
1-3+	150	18500	73

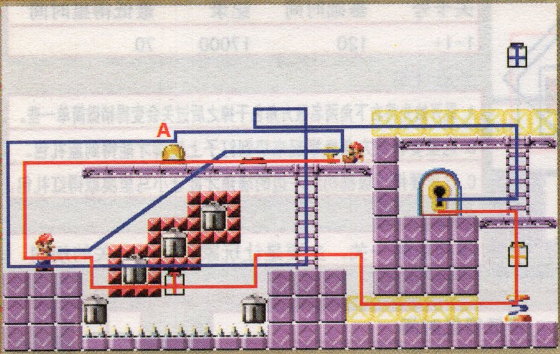
要点讲解

A. 这里用锤子连续消灭三个敌方角色可以拿到1200分。

B. 这里跳到上方要用小马里奥来取得下层的红礼包。

综述:

本关需要注意小马里奥的行动路线，小马里奥的动作要比大马里奥慢，不要走得太快以免小马里奥跟不上，而且小马里奥还会由于惯性跳到一些事先尚未预知的地方。



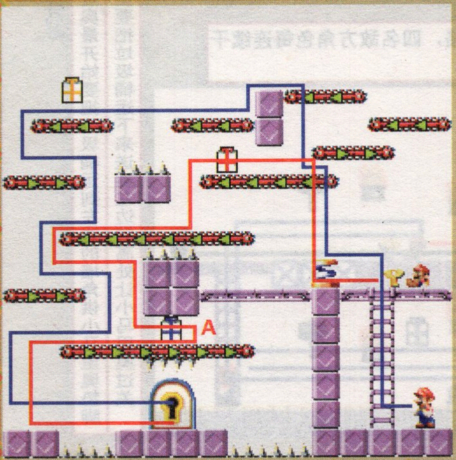
要点讲解

A. 将黄色按键按下放下垃圾桶小马里奥才能通过下面的针刺地形

综述

难度不高的一关 右上角的蓝礼包不要忘了跳起来取

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
1-4+	150	18500	85



要点讲解

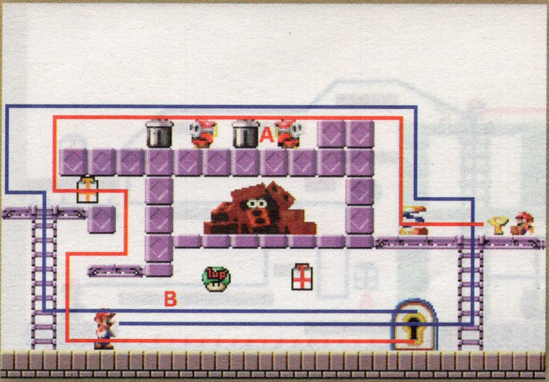
A. 这里要让打小马里奥面向左站着才能借助传送带的作用让小马里奥得到蓝礼包

综述

由于关卡结构比较简单 所以传送带的副作用对过关影响不算太大

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
1-5+	150	19000	90





关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
1-6+	120	19500	93	假设挡掉3块砖

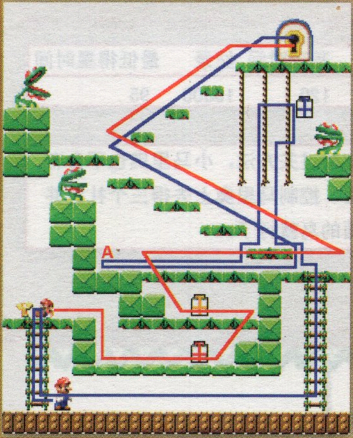
要点讲解

A. 不要被两个垃圾桶迷惑　将两名敌方角色同时干掉可以得到900分

B. 马上过关了千万不能大意　注意小马里奥也会被砖块砸死

综述

没有难度的一关　不知道为什么会作为1-6+出现



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
2-1+	150	21500	115

要点讲解

A. 要先走到这里让小马里奥跳上来。

综述：

注意和小马里奥之间的距离，两人一起走比较容易躲过子弹。





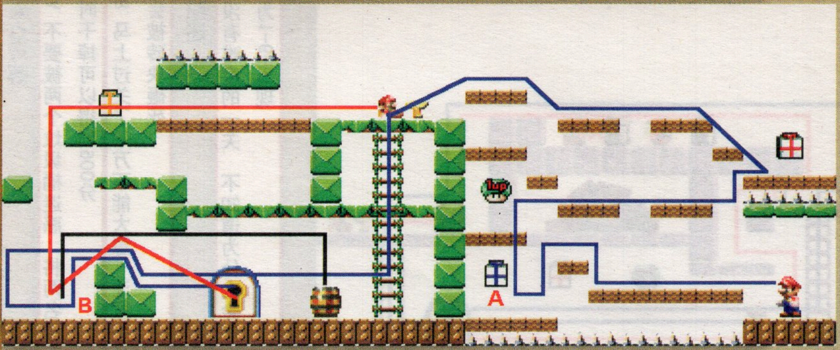
关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
2-2+	150	23500	123

要点讲解

A. 掌握好水果的下落时机可以一次干掉两名敌方角色获得900分。

综述：

要赶在敌方角色到达小马里奥那里之前干掉，难度不高。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
2-3+	150	18500	85

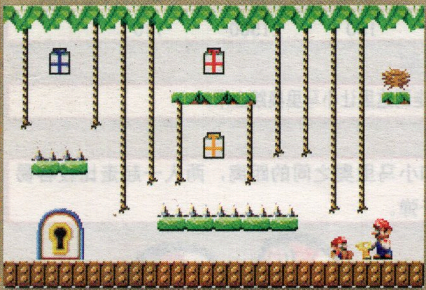
综述：

难度不高的一关，水桶的位置是关键。

要点讲解

A. 这里需要用到高跳上去。

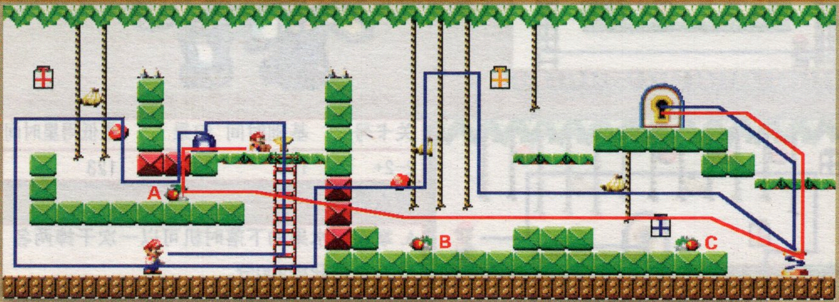
B. 水桶需要搬到这里供小马里奥上台阶。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
2-4+	120	19500	95

综述：

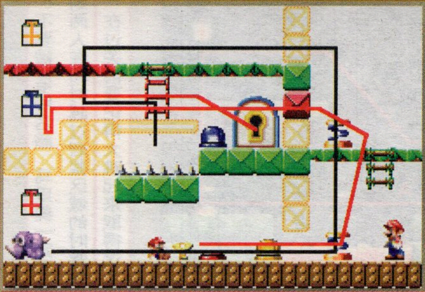
没有固定的过关方法，小马里奥也不会有多大危险，控制马里奥上去得三个礼包并注意上面的鸟就行了。



综述：

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
2-5+	150	21500	100

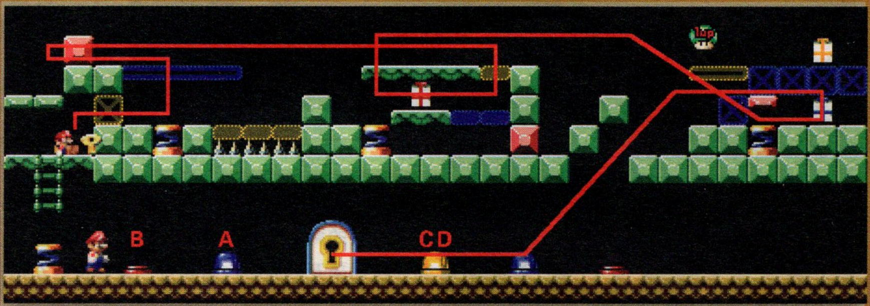
ABC点一定要先将坏人消灭再放小马里奥过去，小马里奥前进的时候有惯性，要注意把握好距离。



综述:

本关的敌方角色犀牛是关键所在，因为小马里奥不能够碰到犀牛，所以一定要举着走，扔到最上层。然后看准时机切换按钮，将犀牛放置在钉子处，便可以将小马里奥带上来拿蓝礼包了。之后又是一番周折，通过按键的切换两人才能同时过关。

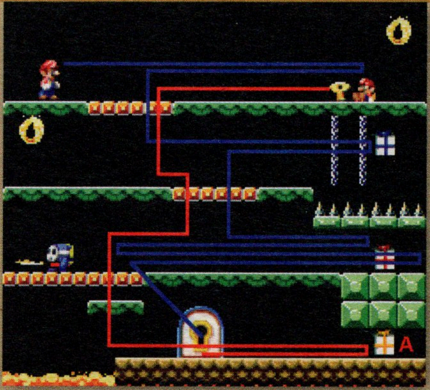
关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
2-6+	150	21000	110	录像文件2-6+



综述:

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
3-1+	150	16000	60	录像文件3-1+

按照图中所示字母顺序按下按钮，小马里奥才能够正常通过，并且得到所有的礼包，不明白的朋友看录像吧，要画线的话实在是混乱。



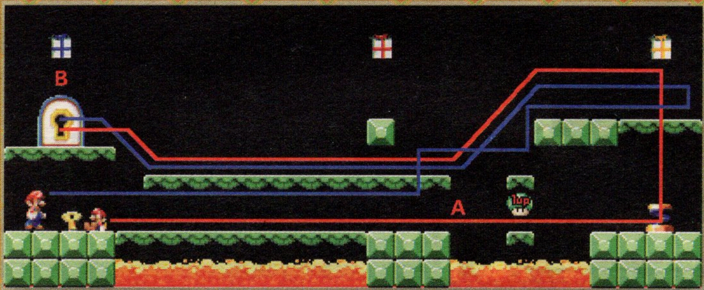
关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
3-2+	150	17500	75

要点讲解

A.这个黄礼包所在的位置只有小马里奥才能够拿到，所以自己先不要下去，在上面才能够带着小马里奥进去。

综述:

难度不高，不过很容易漏掉最下面的黄礼包。



要点讲解

A. 不要被1UP所诱惑　马里奥一定要先上去再跳过去　否则两人在同时越过岩浆区域的时候会比较麻烦

B. 在过关前要记得大跳起来取得这个蓝礼包

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
3-3+	150	18500	85

综述：

想过关不难，难在取得高分和所有物品，岩浆的攻击频率较快，需要特别注意。

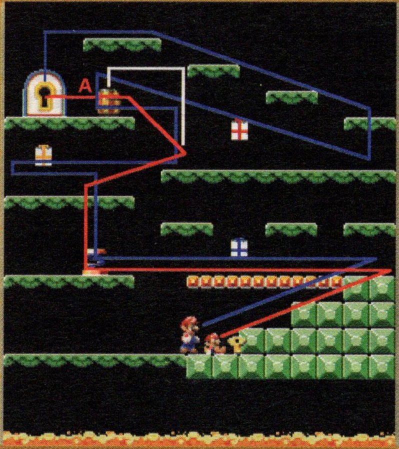




关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
3-3+	150	18500	85

综述：

本关里面的两个礼包都要小马里奥来拿，反复切换按钮来开启通路，需要费一番周折，左边的敌方角色形同虚设，几乎完全没有威胁，实在搞不懂的话还是看录像吧。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
3-5+	150	20500	105

要点讲解

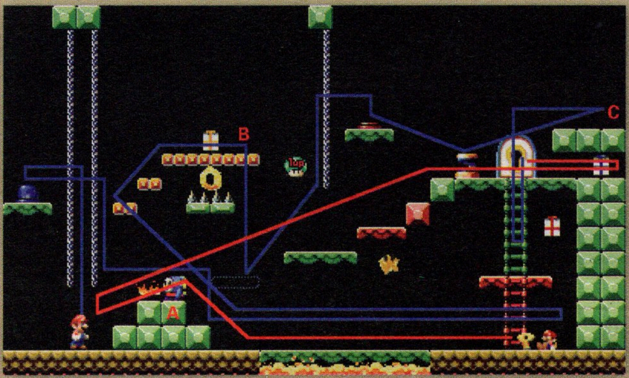
A. 不要急着利用右边的阶梯跳上去，先把水桶扔下来给小马里奥垫脚。

综述：

有水桶就一定有用，位置一定要扔得合适，没有水桶的话本关只能说是普通关。



◆光明力量：一个人的精彩，狼王真棒，简直就是范海辛的化身！



要点讲解

A. 将敌方角色举起来等找到小马里奥后扔到右下角　这样小马里奥的行进路线中才不会碰到

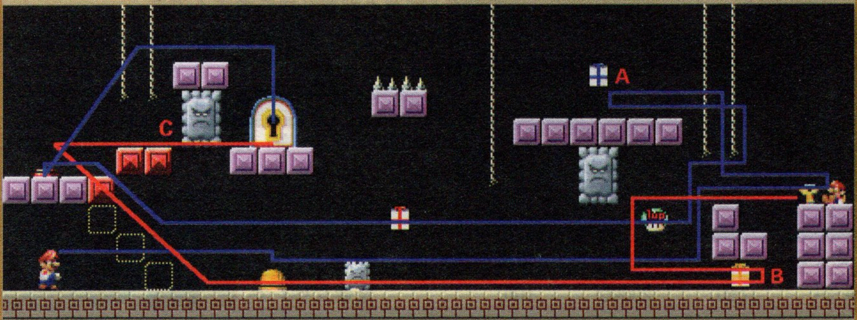
B. 这里的地板会慢慢消失　要把握好前进的频率　既要带着下面的小马里奥前进又要保证不掉下去

C. 这里的蓝礼包要小马里奥才能得到　所以得跳到高处

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
3-6+	150	21000	110	录像文件3-6+

综述:

比较头痛的一关，和小马里奥距离保持得较远，还有鸟在空中干扰，而且时间也比较紧，需要稳定的心态和多加练习。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
4-1+	150	19000	90

要点讲解

A. 这里不能向左走得太远，不然小马里奥在下面会有危险。

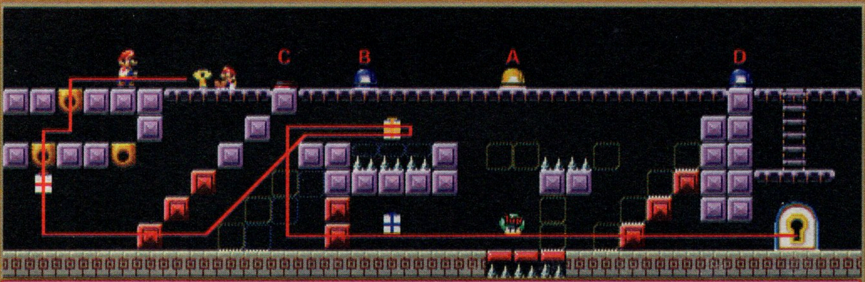
B. 这里要在上面将大马里奥移动到右方让小马里奥在下面取得黄礼包。

C. 快过关时，不要让小马里奥在跳过去的时候碰到石头。

综述:

小马里奥的移动路线比较飘忽，要格外注意避开石块的攻击，总体难度不高。

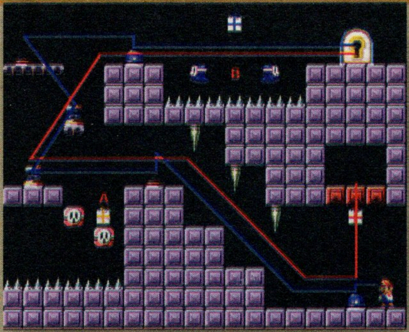




关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
4-2+	150	18500	85

综述：

按照字母的顺序来踩下按钮，下面的道具都需要小马里奥来获得，大马里奥则一直在上面踩按钮，图中标出的路线是为了得到1UP而设计的。预先算好小马里奥的行进路线并打开机关让其通过是过关的关键所在。



要点讲解

A. 按钮踩下的时机要把握好，否则小马里奥下去会拿不到黄礼包或者跳不过去。

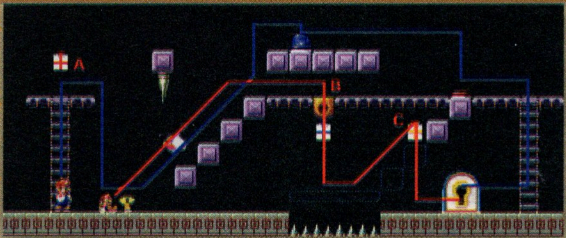
B. 按钮踩下的时机要把握好，距离均匀小马里奥才能跳过。

综述：

基本没有难度的一关，关键在踩下机关的时机，时间较紧，千万不要忙中出错。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
4-3+	150	20000	100	录像文件4-3+



要点讲解

A. 最好先在这里停留一会把坏人引到上面来 这样在之后的行进路线中将不会过于紧张

B. 要先踩下蓝色按钮再把小马里奥放下去 否则会碰到下面的钉子

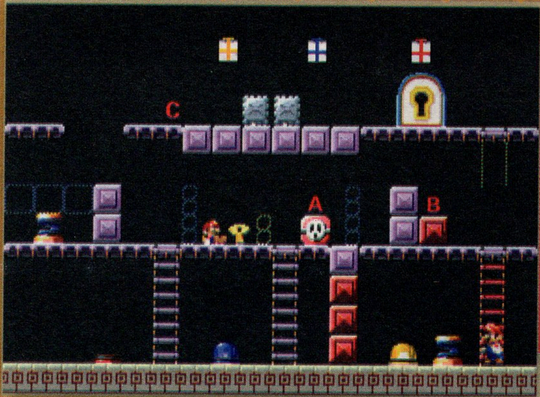
C. 小马里奥得到黄礼包之后就踩下红色按钮放下去过关

综述：

几个按钮踩下的时机需要费一番脑筋，要不时向后看以免坏人的追击过于急迫。

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
4-4+	150	20500	205

◆光明力量：让暗黑龙的复活来得更猛烈些吧，我还想玩啊！



要点讲解

A. 敌方角色的位置尤其重要，先要右边角落停住，然后在左边角落停住，目的都是让小马里奥跳过去。

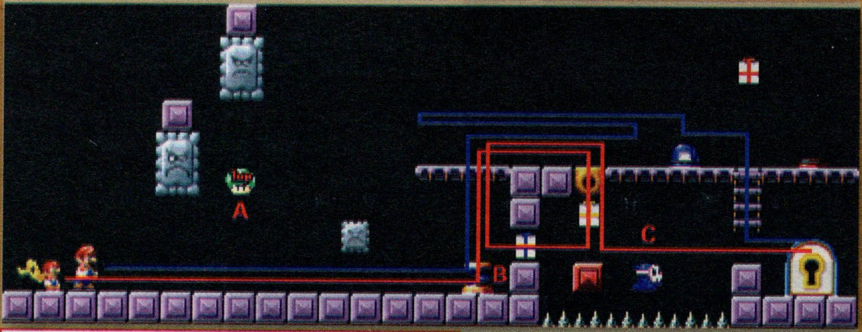
B. 小马里奥先要被带到这里放着，然后再把坏人踩到左边停住，以免乱跑撞上坏人。

C. 这里想要得到三个礼包又不能让两人撞上石块有点难度。

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
4-5+	150	21000	110	录像文件4-5+

综述:

小马里奥不能下来是个头疼的问题，怎么安全地将其送过关需要深思熟虑。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
4-6+	150	22000	120

要点讲解

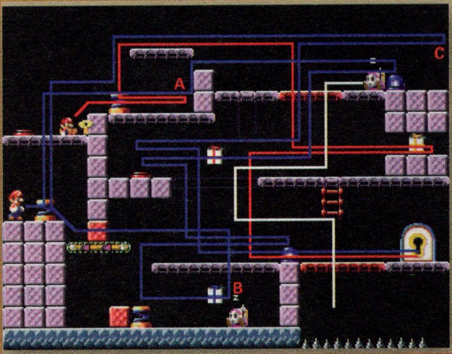
A. 要得到1UP又保证两人不受到攻击，需要一定的胆量。

B. 小马里奥第一次下来得到两个礼包之后不要急着向右走，要再利用弹簧跳上来

C. 小马里奥第二次下去的时候要把握好踩蓝色按钮的时机，保证在小马里奥向前跳起来而且敌方角色在小马里奥能够跳到的距离内。

综述:

看似简单却很难通过的一关，尤其C点的踩按钮时机把握不好就会前功尽弃。



要点讲解

A. 第一次先不要将小马里奥带过去，因为有敌方角色。

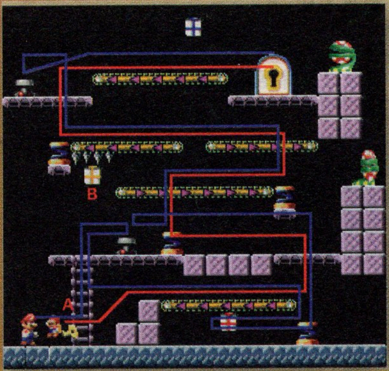
B. 来这里取得蓝礼包之后最好用大跳上去，可以节约一些时间。

C. 第二次将小马里奥带出来之后要用前空翻在高处跳过去，并带着下面的小马里奥得到黄礼包。

综述：

本关关键是将右上角的坏人引到右下角的针刺地形上，所以第一次不能够带小马里奥出来，另外要想取的黄礼包就得用到前空翻技巧。

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
5-1+	150	19000	90



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
5-2+	150	22000	12

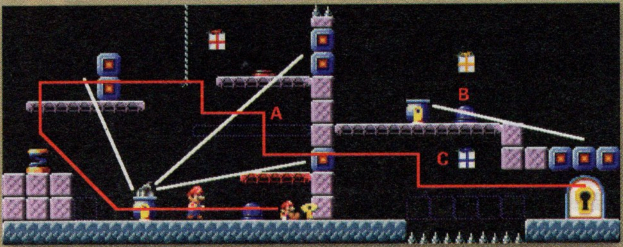
要点讲解

A. 这里用后空翻上去比爬楼梯节约时间。

B. 黄礼包一定要在下面跳起来获得，不然会碰到上面的钉子。

综述：

本关主要是掌握好传送带的方向，敌方角色的子弹对小马里奥威胁不大，预先计算好传送带的方向很容易便能过关。



要点讲解

A. 这里要等小马里奥走到红地板的上面再踩动按钮 不然掉下来没有地势承载

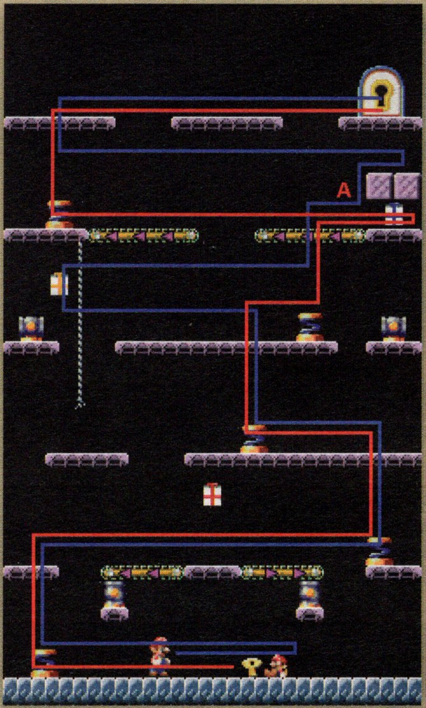
B. 这里要赶快踩下蓝色按钮 因为小马里奥很快便会跳过去

C. 这里要在上方停留一段时间 这样小马里奥在下方才能够得到蓝礼包

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
5-3+	150	18500	77	录像文件5-3+

综述：

看似简单却异常头痛的一关，很多时机如果把握不好的话很容易失败或漏掉礼包。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
5-4+	150	19500	95

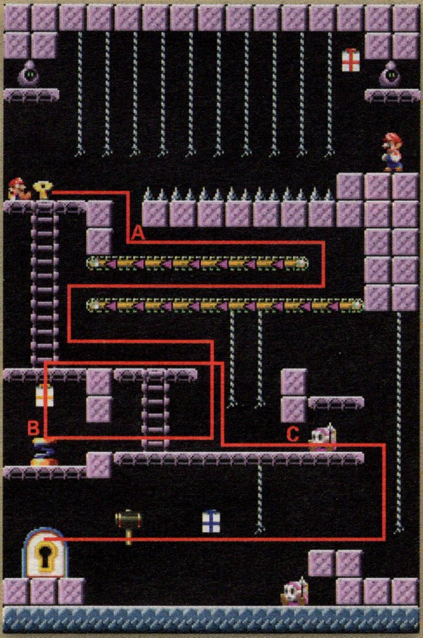
要点讲解

A. 这里要跳到上面，下面的小马里奥才能得到蓝礼包。

综述：

除了需要注意炮台的发射轨迹和时间之外，本关几乎没有难度。





关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
5-5+	150	19000	87

要点讲解

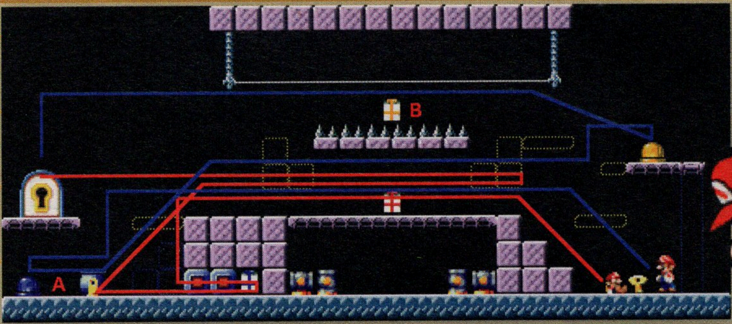
A. 这里将小马里奥带下来的方法很多，从下面后空翻上来的方法比较快。

B. 小马里奥要负责得这个黄礼包。

C. 大马里奥下来后要负责将这个坏人引到左边，再和小马里奥一同从右边下去。

综述：

需要注意的是小马里奥下去是不会惊醒敌方角色的，所以可以让其先下去得到B点的黄礼包，本关的关键在于带领、保护小马里奥去取得道具，最后干掉下面那名敌方角色可以得到300分。





关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
5-6+	150	18500	83	录像文件5-6+

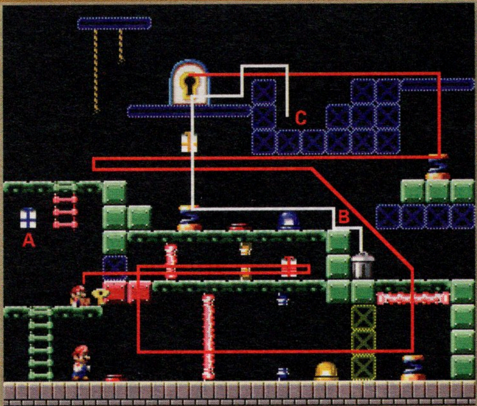
要点讲解

A. 这里比较复杂，首先要炸开两堵墙让小马里奥得到蓝礼包，然后还要踩下蓝按钮让小马里奥回去。

B. 这里是两人分别在上下移动，要注意炮台的开火方位和时机。

综述:

左边第二个炸弹位置的时机很讲究，之后在踩蓝按钮时会有一个炸弹跳出来，注意不要让它碰到小马里奥。

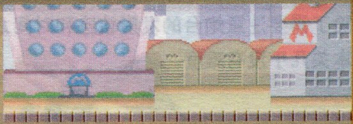


要点讲解

A. 这里的蓝礼包建议用后空翻去拿，可以节省不少时间。

B. 这里先把小马里奥带上去，然后赶快将下面的垃圾桶扔到上面，若动作跟不上使小马里奥掉下来就麻烦了。

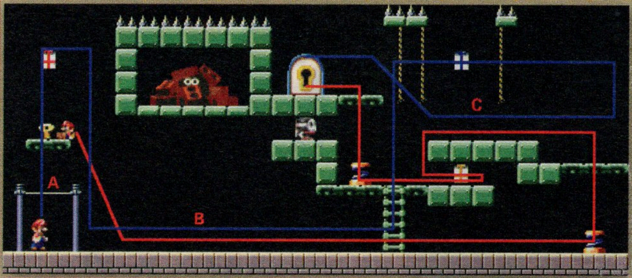
C. 垃圾桶最后要扔到这里，让小马里奥垫脚跳过去。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
6-1+	150	18000	80	录像文件6-1+

综述:

本关的垃圾桶是关键，运上去动作要快，然后通过弹簧运到最高处，最后放在C点给小马里奥垫脚。



综述

本关的总体难度偏低 道具的取得也几乎没有诀窍可言 非常平淡的关

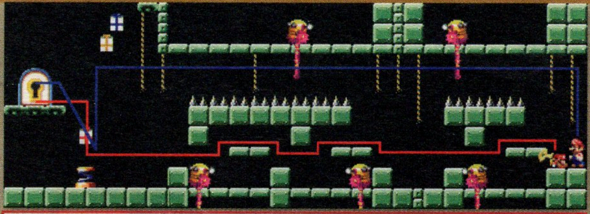
关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
6-2+	150	21000	109	假设挡掉3块砖

要点讲解

A. 这里蓄满力向上荡可以连最上方的红礼包一起得到。

B. 带着小马里奥通过这里的时候一定要小心，急于求成只会招来危险。

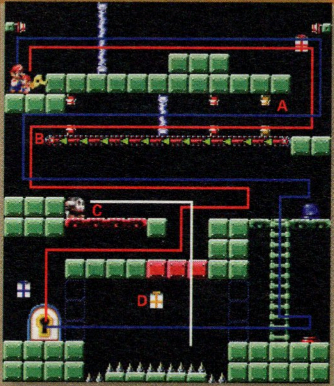
C. 这里要带着小马里奥取得下面的黄礼包，但又得注意不要让敌方角色的飞行道具击中。



综述

大小马里奥分别从上下方通过 要注意下方敌方角色的移动时机 过关并不难 只是需要耐心

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
6-3+	150	19500	95



要点讲解

A. 两人一起通过传送带的时候要格外小心。

B. 这里大马里奥要蹲下才能通过。

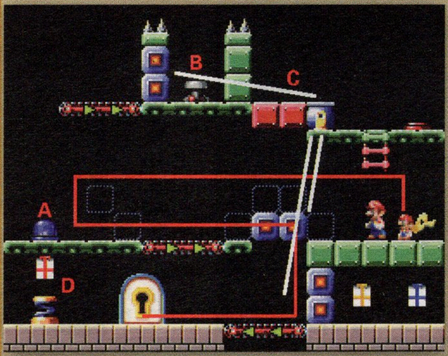
C. 把敌方角色举起扔下去，否则小马里奥不能通过。

D. 最后这里要站在敌方角色身上跳起来取得黄礼包。

综述:

通过传送带是难点之一，然后就是敌方角色一定要扔到下面，在其位于红地板上的时候踩下右边的蓝按钮将其放到最下面的针刺地形上。

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
6-4+	150	20000	100	录像文件6-4+





综述:

本关的炸弹放置很讲究，第一颗要快，第二颗要炸得合适，第三颗要落点正确，走错一步就会导致全局混乱。

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
6-5+	150	18500	79	录像文件6-5+

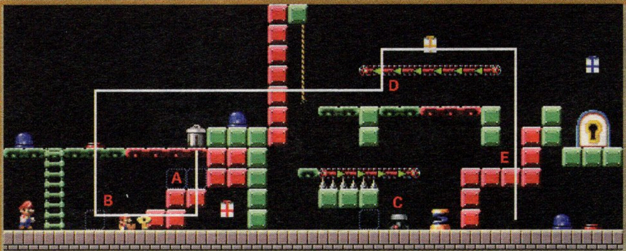
要点讲解

A. 首先要将小马里奥带到这里然后踩下蓝按钮，防止其出去乱跑撞上敌方角色。

B. 炸掉这两堵墙之后立刻踩下传送带切换按钮，以便最下层的炸弹能够炸开通路。

C. 这里要让大马里奥踩下红色按钮，让炸弹落到最底层，不过首先得炸开中层的墙。

D. 最后这个红礼包要跳起来拿，注意不要跳上去，不然会浪费很多时间





关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间	备注
6-6+	150	19000	90	录像文件6-6+

要点讲解

A. 垃圾桶第一步要落到这里，供小马里奥垫脚上去。

B. 将小马里奥运过去之后站在这里将垃圾桶运上去。

C. 垃圾桶运过来之后先不要急着扔上传送带，先踩一下切换按钮让传送带方向变更。

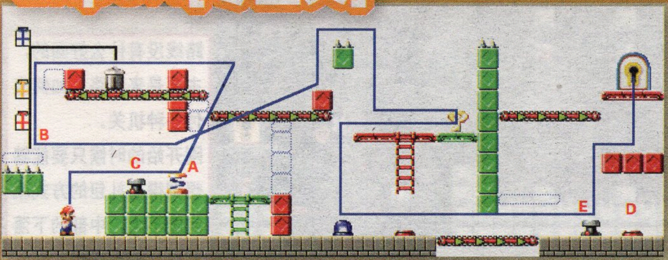
D. 将垃圾桶扔上传送带让其运到右边落下。

E. 在垃圾桶落下之前要赶快踩下红色按钮，这样垃圾桶正好可以落在这里供小马里奥垫脚。

综述:

Plus的最终解谜关，谜题难度之高前所未有，首先要让小马里奥走到中间部位，然后想办法将垃圾桶运过去，放在E点让小马里奥过关，大跳技巧是肯定必须具备的，没有头绪的话建议反复多看几遍地图。

Expert[专业关]



综述

专业难度第一关 果然不同凡响 A点的跳跃落点让人屡试不爽 D点的钥匙扔法更是令人叫绝 向极限挑战的第一步

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-1	150	0	无

要点讲解

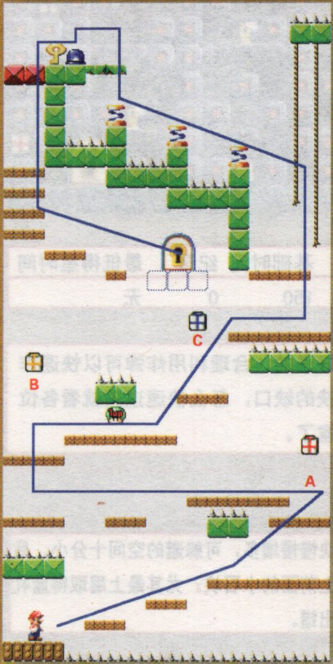
A. 踩到弹簧的尾部跳上去可以省掉大量的时间，不过难度非常高，有信心的朋友可以采用一次性直接跳到底部的方法，笔者则采取了比较保守的后空翻。

B. 把垃圾桶扔到这里可以省掉踩蓝色按钮的时间而得到三个礼包。

C. 左边的任务完成后别忘了将传送带的位置调节正确。

D. 举着钥匙跳起来向上扔，落下的途中踩下红色按钮可以让钥匙落到上方。

E. 利用这里的高度施展前空翻正好可以跳上去。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-2	150	0	无

要点讲解

A. 后空翻取得红礼包。

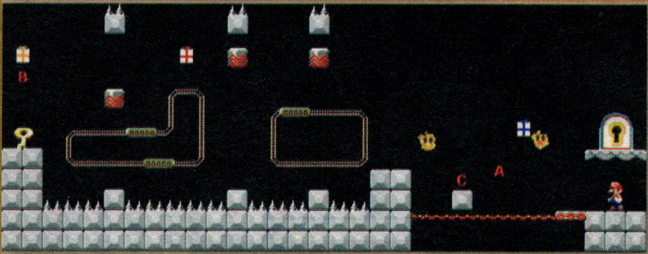
B. 后空翻取得黄礼包。

C. 前滚翻取得蓝礼包。

综述：

本关的难度在于蓝礼包的取得，前滚翻的三段跳起点要略为靠前，但太靠前又有落下去摔死的危险。





综述

路线没有什么好画的，主要是来回路上如何应付各种机关。

刚开始的时候只要能够想到得蓝礼包的方式就问题不大，中部的下落石块比较难应付。

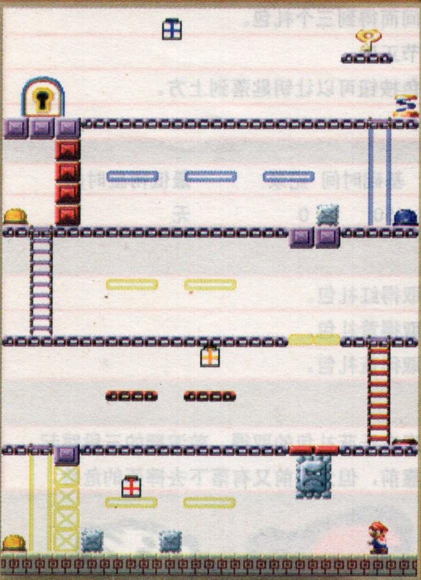
整关需要的是稳定的心态，不能由于慌张自乱阵脚。

要点讲解

A. 第一次过去的时候一定要用到倒立空翻，用来取得蓝礼包和越过第二个火焰跳到移动平台上。

B. 黄礼包的取得需要用到高跳。

C. 拿到钥匙回来后不要急着过去，等时机合适再过去不迟。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-4	150	0	无

综述

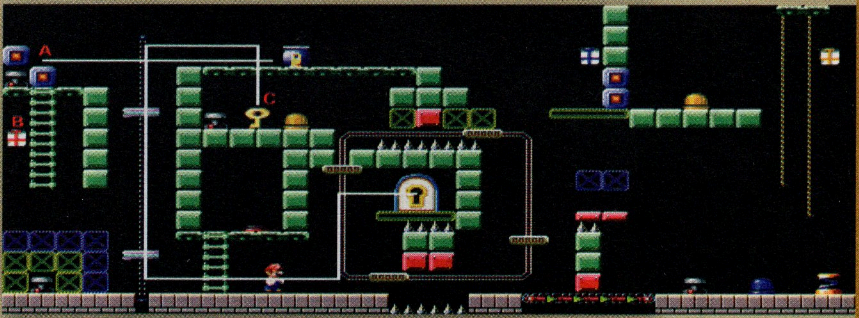
没有任何捷径可言，看似平淡却扣人心弦的一关，跳动的小石块慢慢增多，可躲避的空间十分小。后空翻的时机非常重要，快了会撞上后面的小石块，慢了又会撞上前面的小石块。尤其最上层取得蓝礼包那段，又是钥匙又是蓝礼包又有三块小石块在干扰，很容易出错。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-5	150	0	无

综述

没有什么好说的，合理利用炸弹可以快速炸开更多更快的缺口，怎么快速过关就看各位自己的创意了。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-6	150	0	无

综述

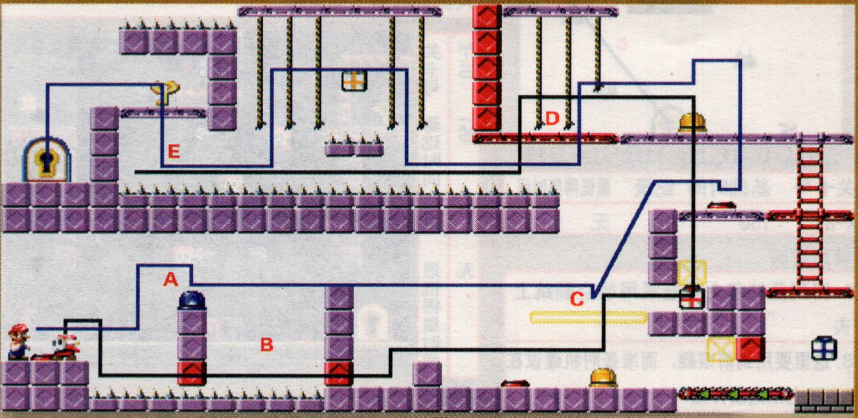
难度不高的一关，众多按钮、开关的布置很容易让人造成错觉，其实只需要明确怎么去得三个礼包和怎么把钥匙运过关就行了。

要点讲解

A. 这里要用炸弹炸开，多一个切换开关能够省不少时间

B. 红礼包取得之后不用掉下去

C. 钥匙要从上方运过关会比较快



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-7	150	0	无

综述

大跳的掌握和坏人的辅助相辅相成，两者会一直伴随到过关为止，过关的时间依赖于坏人的位置、移动速度，没有太过明显的诀窍可言，不过对操作的准确性要求十分高。

要点讲解

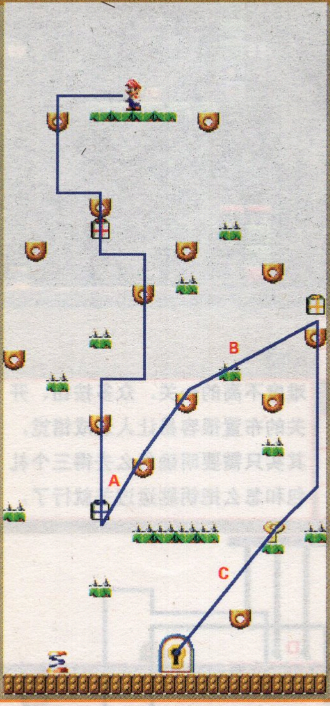
A. 将坏人扔下去之后要在其移动到红砖之前踩下蓝色按钮

B. 这里也要用到前滚翻，不然跳不过去

C. 在这里将坏人扔上去之后自己也要跳上去，注意不要碰到坏人

D. 坏人扔到最上面之后，待其走到针刺地形上后踩下按钮将其放下垫脚

E. 马上过关了，最后的大跳可不能失手啊



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-8	150	0	无

要点讲解

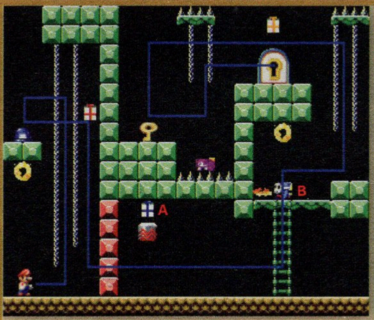
A. 得到蓝礼包之后赶紧用后空翻跳上去

B. 这里要用到前滚翻，而准备时机建议在A点跳上来之后开始

C. 这里直接跳下去会摔晕，慢慢走反而节约时间

综述

只要找到合理的下落路线，本关难度不大，想要取得道具就得用到大跳，一旦失败后建议还是仔细查看地图后重来吧，再用弹簧跳上去时间已经浪费得太多了。



综述

训练操作的一关 没有什么过关难点 但操作的实际要求非常合理 坏人的种类和数量比较多 多加练习就能过关

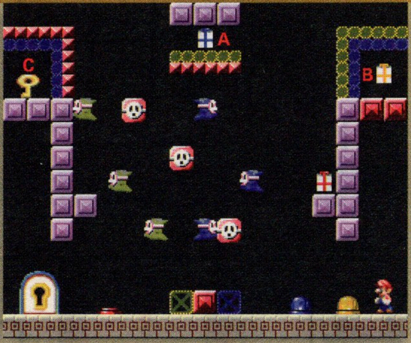
关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-9	150	0	无

要点讲解

A. 这里拿到蓝礼包之后要赶快下来

B. 这里不但上去的时机要把握好，更要把放火的坏人扔到右边上面垫脚

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-10	150	0	无



要点讲解

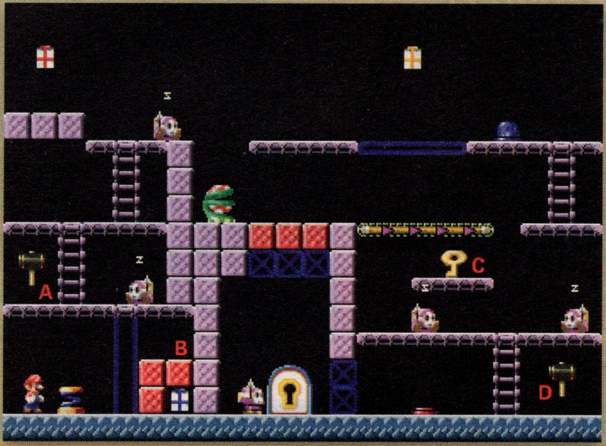
A. 蓝礼包的取得要用到前滚翻，因为其下面的平台是不能又下至上穿越的

B. 黄礼包的取得要踩下红色按钮

C. 钥匙的取得要踩下黄色按钮

综述

刚开始很容易给人造成错觉，就是踩什么颜色的按钮去拿什么颜色的礼包，其实完全不是这么回事，蓝色的坏人是扰乱性质的，踩下蓝色按钮的作用是切换各种坏人的走向，预先查看地图知道什么道具要踩下什么按钮来取得是很重要的。



关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-11	150	0	无

综述

本关难点在于钥匙的运输，在怪花的子弹击中之前运到左边、再在最下方坏人的干扰下拾起来过关，别的地方难度不太大。

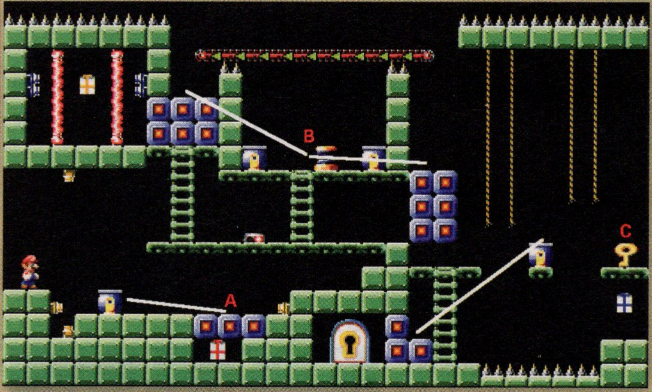
要点讲解

A. 这里最好用锤子干掉沿路两个坏人

B. 要想取得蓝礼包就得折返跑一段不短的路

C. 钥匙要先扔上传送带　再后空翻上去扔到怪花前面的地板处

D. 要消灭这里的三个坏人可以拿到2100分　不过得上下跑一段路踩两个按钮　不推荐



综述

难度不算很高但却需要非常的耐心　前期的炸弹输送　后期的钥匙输送　一点都马虎不得　不愧是整个游戏的最终关

关卡号	基础时间	纪录	最低得星时间
X-12	150	0	无

要点讲解

A. 这里取得红礼包要格外小心，迟一些引爆炸弹可以同时炸掉3堵墙

B. 这里只需要将四颗炸弹扔上传送带就行了，记得切换方向

C. 钥匙和蓝礼物的取得要要有一些技巧，直接站着扔匙仍不到对面的

SHINING FORCE
光明力量 黑暗龙的复活之揭示板



THE GAME INFORMATION			
GBA	光明力量 黑暗龙复活	美版	4800日元
	SHINING FORCE RESURRECTION OF THE DARK DRAGON		SRAM记忆
	NO.1470	卡带容量128M	1-4人
SEGA	2004年4月28日		SRPG

卡片使用说明



卡片是卡片师Mawlock专用的原创道具，获得后让其装备上就可以在战斗中使用。卡片不是消耗品，不过一张卡片在一场战斗中只能使用一次，所以大家根据不同战况和需要使用才能发挥卡片的最佳效果。以下就是卡片师所能使用的4种卡片能力。

Move：移动，使用卡片后战场上的相应角色便可以在每回合内增加一次移动机会（即《机战》经典的二次移动）。这绝对是最实用的能力，简直让人有些受宠若惊，试想一下让Hanzou、Arthur、Zylo、Zuika之类攻击力、速度、移动力出众的角色组成“人斩特工队”进行双重突袭，又有什么敌人能抵挡呢。

Copy：复制，将卡片上的相应能力附加到目标角色身上，如对某角色使用Domingo卡片后，其攻击就会带有冰属性。

Imitate：仿造，克隆出一个己方角色参加战斗，其能力与被克隆角色一致（不过HP为固定的10，MP稍低）。在战场上只能出现一名克隆角色（即第二次使用卡片克隆时，之前那个角色就会消失），另外克隆体是不能获得经验值的。

Effect：效果，相当于各种魔法效果，需要消耗相应MP，如Khris卡片的Effect效果为“Restore all allies'HP”，使用之后就相当于一个全员HP回复的魔法（不过MP消耗似乎更大）。



卡片使用说明

01.MAX
复制：获得SuperNova攻击效果

效果：战场脱出

取得方法：通关一次后进行二周目游戏时自动获得



02.MAE
复制：获得骑士般快速移动效果

效果：从任何射程进行攻击

取得方法：第二章交谈得到



03.PELLE
复制：获得骑士般快速移动效果

效果：可从任何距离进行攻击

取得方法：第四章交谈得到



04.KEN
复制：获得骑士般快速移动效果

效果：从任何射程进行攻击

取得方法：加入后交谈得到



05.VANKAR
复制：获得骑士般快速移动效果

效果：可从任何距离进行攻击

取得方法：第四章交谈得到



06.EARNEST
复制：获得骑士般快速移动效果

效果：可从任何距离进行攻击

取得方法：Pao Fortress的书架上找到





卡片使用说明

07.ARTHUR

复制：获得骑士般快速移动效果

效果：从任何射程进行攻击

取得方法：加入时取得



08.GORT

复制：获得勇士均衡的能力

效果：提升同伴攻击力

取得方法：加入且城堡发生事件后与Gort孙女交谈得到



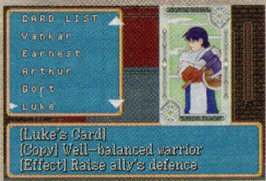


09.LUKE

复制：获得勇士均衡的能力

效果：提升同伴防御力

取得方法：加入后交谈得到

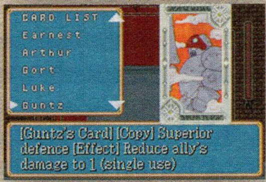


10.GUNTZ

复制：获得超强防御力

效果：将同伴受到的伤害减小到1

取得方法：加入后交谈得到



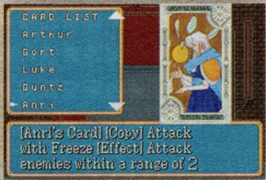
11.ANRI

复制：获得冰冻攻击效果

效果：可以攻击两格以内的敌人

取得方法：Manarina的书架上找到





12.ALEF

复制：获得雷电攻击效果

效果：可从任何距离进行攻击

取得方法：Prompt的宝箱里得到





卡片使用说明

13.TAO
复制：获得火焰攻击效果

效果：从任何射程进行攻击

取得方法：Manarina的宝箱里得到





14.DOMINGO
复制：获得冰冻攻击效果

效果：可以攻击两格以内的敌人

取得方法：在Pao Caravan与羊交谈得到





15.LOWE
复制：回复受到攻击的同伴的HP

效果：回复一名同伴的HP

取得方法：加入后交谈得到



16.KHRIS
复制：回复一名同伴的HP

效果：回复所有同伴的HP

取得方法：结束Alterone战斗后与城门口男子交谈得到





17.TORASU
复制：回复受到攻击的同伴的HP

效果：为全体同伴加魔法护盾防御

取得方法：Prompt的书架上找到





18.GONG
复制：获得僧侣的超级攻击效果

效果：强制取消敌人一回合的行动

取得方法：Gong加入后与木屋女孩交谈得到





卡片使用说明

19.DIANE

复制：获得弓箭手两格射程

效果：为一名同伴增加两格射程

取得方法：在Pao Caravan Departed羊圈宝箱内得到





20.HANS

复制：获得弓箭手两格射程

效果：为一名同伴增加两格射程

取得方法：加入后交谈得到



21.LYLE

复制：获得强袭骑士三格射程

效果：为一名同伴增加两格射程

取得方法：Rudo城外围宝箱里得到





22.AMON

复制：提升移动距离

效果：为一名同伴增加3移动力

取得方法：Balbaroy和Amon加入时取得



23.BALBAROY

复制：提升移动力

效果：将同伴的移动类型变为"飞行"

取得方法：Shade Abbey的书架上找到





24.KOKICHI

复制：提升移动力

效果：将同伴的移动类型变为"飞行"

取得方法：在Bustoke进行飞行实验之后与其助手交谈得到





★游戏短信快报：《火影忍者》第二弹RPG即将降临，不过介于前作的平平表现，大家暂且关注一下吧。

卡片使用说明

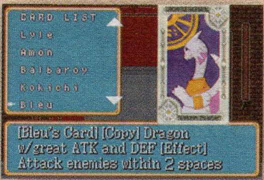
25.BLEU

复制：获得龙族特有的攻防能力

效果：可以攻击两格以内的敌人

取得方法：Bleu加入并打败Kane后回到Rudo镇与Karin交谈，然后找Krin，再回来与Karin交谈之后获得。





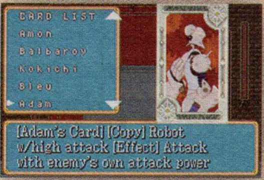
26.ADAM

复制：获得机器人超高的攻击力

效果：以敌人相同攻击力给其造成伤害

取得方法：Runefaust宫殿入口前右边的墙上（切入战场前的那个路口）





27.ZYLO

复制：在森林地形提升移动力

效果：将同伴的移动类型变为“野兽”

取得方法：Bustoke教堂图案上找到





28.MUSASHI

复制：超级攻击

效果：确保同伴的下一次攻击必定为超级攻击

取得方法：Prompt有两个门的房屋墙壁正中找到（要面见国王发生剧情后才能获得）





29.HANZOU

复制：获得忍者的高速度

效果：提升一名同伴的速度

取得方法：Runefaust村口上排最靠近房间的那棵树上找到





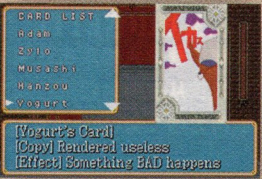
30.YOGURT

复制：无用的废弃物……

效果：不幸的事情发生……

取得方法：Pao旅团车首的控制台找到





卡片使用说明

31.NARSHA
复制：提升同伴们的力量

效果：回复同伴20MP

取得方法：第五章交谈得到



32.ZUIKA
复制：获得昆虫战士的高速度

效果：对敌人进行即死攻击

取得方法：第五章交谈得到



33.MAWLOCK
复制：Mawlock返回原始形态

效果：恢复使用过的卡片

取得方法：保持让他参加战斗且不能有阵亡经历，在第七章末尾或第八章开始交谈得到。



34.RUNE KNIGHT
复制：获得骑士般快速移动效果

效果：从任何射程进行攻击

取得方法：游戏首场战斗中用Max将其打倒



35.SKELETON
复制：自动吸收HP

效果：让一个敌人进入沉睡状态

取得方法：Manarina地下一战中用Anri将其打倒



36.MARIONETTE
复制：获得火焰攻击效果

效果：从任何射程进行攻击

取得方法：用Gort将其打倒



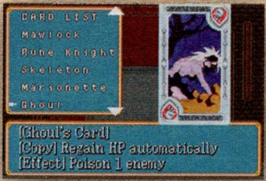
★玩家百态：妈妈迷上“瓦里奥”后，厨房变成了我的领域，真后悔当初……

卡片使用说明

37.GHOUL
复制：自动吸收HP

效果：使一名敌人中毒

取得方法：用Max将其打倒



38.GOBGOVITCH
复制：获得勇士均衡的能力

效果：产生额外的随机伤害

取得方法：用Narsha将其打倒



39.PEGASUS KT
复制：获得骑士般快速移动效果

效果：从任何射程进行攻击

取得方法：用Zylo将其打倒（画面最上边的那个）



40.LAST EYE
复制：获得雷电攻击效果

效果：攻击一定范围内的全部敌人

取得方法：用Tao或Anri将其打倒



41.SILVER KNIGHT
复制：获得骑士般快速移动效果

效果：从任何射程进行攻击

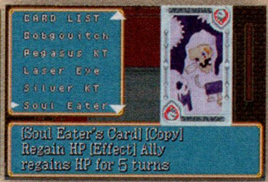
取得方法：用Tao或Anri将其打倒



42.SOUL EATER
复制：回复HP

效果：使同伴在5回合内回复HP

取得方法：用Zuika将其打倒



卡片使用说明

43.ELLIOT

复制：获得龙人均衡的能力

效果：从任何射程进行攻击

取得方法：用Max将其打倒

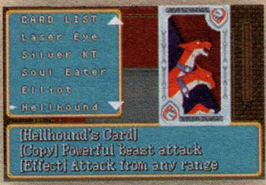


44.HELLHOUND

复制：获得野兽强大的攻击力量

效果：从任何射程进行攻击

取得方法：用Guntz将其打倒



45.BLABAZAK

复制：获得很好的均衡能力

效果：提升一名同伴的攻防以及速度

取得方法：用Earnestz将其打倒



46.MASTER MAGE

复制：获得火焰攻击效果

效果：可以攻击两格以内的敌人

取得方法：用Mae将其打倒



47.DULLAHAN

复制：回复HP

效果：对一名敌人进行即死攻击

取得方法：用Domingo将其打倒



48.KANE

复制：获得吸魂攻击效果

效果：村镇返回

取得方法：用Max将其打倒



卡片使用说明

49.MISHAELA
复制：获得雷电攻击效果

效果：攻击所有敌人

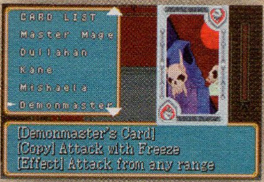
取得方法：用Max将其打倒



50.DEMON MASTER
复制：获得冰冻攻击效果

效果：从任何射程进行攻击

取得方法：用Narsha将其打倒



51.CHAOS
复制：获得机器人超高的攻击力

效果：以敌人相同的攻击力来攻击敌人

取得方法：用Adam将其打倒



52.RAMLADU
复制：擅长各种地形作战

效果：阻止敌人的行动

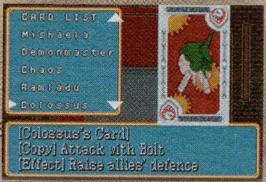
取得方法：用Narsha将其打倒



53.COLOSSUS
复制：获得雷电攻击效果

效果：提升全体同伴的防御力

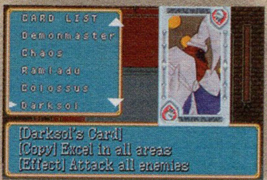
取得方法：用Luke将其打倒（会使用大范围电击魔法的主Boss）



54.DARKSOL
复制：擅长各种地形作战

效果：攻击所有敌人

取得方法：用Max将其打倒



卡片使用说明

55.DARK DRAGON

复制：黑暗中的巨龙

效果：攻击所有敌人

取得方法：用Mawlock将其打倒



说明：卡片分为两大类，即己方角色卡和敌方角色卡。前者的搜集方法包括对话获得或地图上找到（对于那些需要谈话来获得卡片的角色，需要让其在战场上保持活跃且没战死的记录才行），而后者则需要用特定角色打倒相应敌人才能得到。

非剧情角色加入

Gong

第一章在Mountain Hut旁与其对话后加入。

Gort

第一章第一战后在Guardiana酒吧与其对话后加入。

Yogurt

第一章在Mountain Hut小屋旁与其对话，之后可在第四章Pan的教堂墙壁处看见它并加入。



Arthur

第二章在Manarina的战斗结束后与其对话后加入。

Guntz

第二章在Rindo与其对话后可在第四章Pan的羊圈中使其加入。

Domingo

第一章在Mountain Hut小屋旁与其对话，之后可在第四章Pan的教堂墙壁处看见它并加入。



非剧情角色加入

Kokichi

第三章Bustoke与他对话后调查他旁边的装置，接着到外面看他进行飞行实验，然后在第四章Pan旅团离开后加入。

Vankar

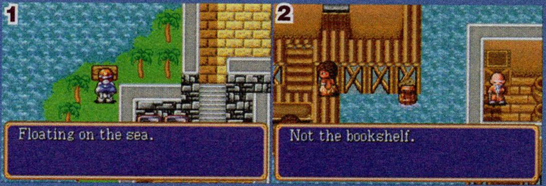
第四章Pan旅团离开后自原地向左上方寻找，与其对话后加入。

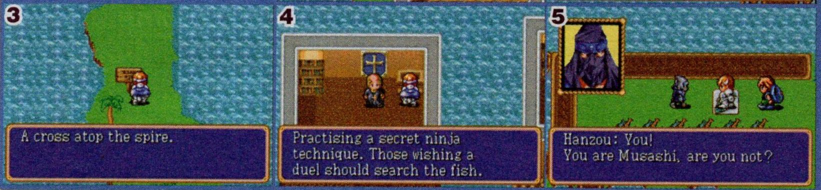
Lyle

第五章Rudo城左上方某民居二层与其对话后加入。

Yogurt

第五章调查Waral城左边的标志“floating on the sea”->乘船调查某小屋下极小的标志“i not the book shelf”->Ring Reef战斗后调查左边陆地上的标志“a cross atop the spire”->调查教堂木箱“Praticing the art the ninja you should search the fish”->站在晒场的大鱼上Hanzou出现并加入。





Musashi

第六章绕Rudo镇围墙调查左边的标志“The boy”->屋内宣传单“White”->与屋顶两小孩对话后调查左下角衬衫->调查镇中心的龙雕像后Musashi加入。



★FAMI殿堂快报：《特鲁尼克大冒险3Advance》，评分34。

隐藏道具

Dwarfbuster

于Manarina大门外右边的树调查获得。



Destroyer

Tower of the Ancients入口右边柱子得到。



Sniper

大地图Runefaust宫殿正北岩壁调查得到。



Maid Uniform

Bustoke Quarry岩壁几名弓箭手处伏击处得到（Khris换装可）。





Daring Dress

大地图Butoske Region桥左上角岩壁调查得到（Anri换装可）。





Teeny Bikini

在全卡片收集后可获得Teeny Bikini。如果你在一周目没漏过任何一张卡片，那么加上二周目开始的Max卡便可完成全卡片收集，这样就可以在任意获得卡片的地方得到Teeny Bikini，否则只能在收集卡片的地方得到。





掘出物：各地的商店里都有可能发现掘出物，这些道具中有部分属于极品，比如消除诅咒的HolyRing。因此有心的朋友要记得多光顾商店（每段剧情或战斗过后都有可能发现），而对于用处不大的掘出物也应尽量买掉，否则会影响其他物品的发现几率。另外通过不断与店主“询问”、“取消”，也有很小几率出现掘出物。



游戏杂烩

敌方AI说明

游戏中敌方AI偏低，这无疑使得游戏失色不少，也让一些喜欢挑战的玩家多少感到失望。在“《纹章》系列”中，敌方能敏锐嗅出己方能力较弱的角色并施以围攻，这使得我们在游戏中不得不更注重战术的部署，而在这部《SF》中，敌方均成了无头苍蝇，其主要表现有两点：在攻击目标的选择上，永远是主角至上；在身边靠有人的情况下，一般都不会转移攻击目标。

关于转职

什么时候转职比较好，相信很多人都存在这样一个疑问。虽然说角色在等级达到10之后便能够去教堂转职，但是转职之后所有能力都会有所下降，这对于战斗会十分不利。角色在转职前等级最高可以上升至20，转职后等级从1开始计，最高可以升到99级。为了使角色的成长更为充分，建议大家尽量到达20级之后再去转职，而且很多角色在20级的时候会习得特殊的魔法，提前转职的话就没有了。不过要练到20级需要很强的忍耐力，因为敌人的等级要到游戏后期才有超过20的出现。不过“《光明》系列”一贯的等级设定都是相对而不是绝对的，就是说转职前后的第1级去攻击同样的敌人获得的经验值都是相等的，而不是转职后以等级+20来计算经验值，所以只要迈过了20级转职这个槛，游戏后期的修炼将是非常美妙的。

关于角色的成长率

玩过“《光明》系列”的朋友都清楚，在游戏中可以通过反复存盘、读盘来随机获得角色升级后提升的能力值，俗称S/L大法。该作用在本作仍然有效，不过存在一定的局限性和特殊性。因为在本作中角色的成长是有一定曲线规律的，在等级很低的时候（比如1-3级），角色升级之后只会提升一些基本的能力，如HP、MP，而且提升的数值都很小，S/L大法在这时的效果不大。当等级提升至7-10级之后，便是S/L大法的黄金时期，此时角色升级后提升的数值都非常高，反复S/L能够取得奇效，而到了转职之后30级以上，角色的成长接近饱和，每次升级只是象征性加一位HP或MP值（本人的Narsha现在已经80级了，MP70点再也没有增长，每次升级只长一点HP值）。把握好角色的成长曲线便能培养出能力极强的主力阵容，这是需要注意的。

关于角色培养

游戏中攻击敌人所获得的经验值由双方的等级差决定，一般说来，打倒与自己等级相同的敌人可以获得20点左右的经验值，在这个基点上向两极类推。当打倒高于自己等级两级（或以上）的敌人，就能获得40点以上的经验值，反之如果打倒低于自己等级两级的敌人，则只能得到低于10点的经验值。从这可看出，没有强大的对手是无法充分锻炼自己的，这是战斗系角色不法摆脱的宿命。

游戏杂烩-关于角色培养



剑士

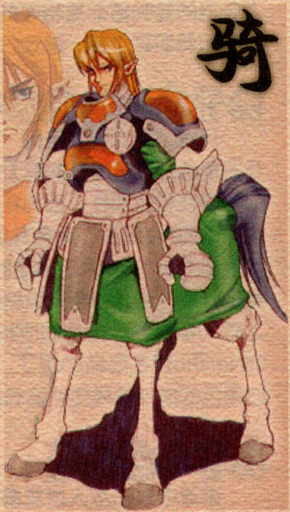
作为标准的主角职业，其综合能力自然是很强的，特别在游戏初期，当其他角色的成长率都还不是很高时，作为主角的Max理所当然成为队伍的领导核心。由于在战场上Max是敌方的首选攻击角色，所以我们不妨让他装备上反击戒指以获得额外的攻击效果。

暗杀系

暗杀系角色需要高机动力、速度以及足够凶狠的攻击手腕，本作中的忍者Hanzou无疑是称职的人选。Hanzou的地形适性强，会心一击的几率比其他角色高，而且拥有Desoul这种即死魔法（LV2更强），这使得其在万军之中取上将首级如同探囊取物。一般而言，忍者最强的武器装备莫过于令人生畏的“妖刀”配合HolyRing，不过在该作中还是将HolyRing搭配给魔枪比较好，毕竟骑士中也不乏人才。

骑士系

本作中骑士除了移动力以外似乎难以找到令人满意的特点，而且移动力在遇到山丘等地形的时候便发挥不了作用了。骑士的单兵作战能力不高，想要一个人顶在前线获取大量经验值得做法是行不通的。不过这并不表示骑士在游戏中都是所谓的鸡肋角色，骑士在一些关键的战役中常常有着举足轻重的作用，快速移动到前方消灭敌方的关键角色，使整个部队得以平稳推进，这便是骑士的价值所在。骑士中最值得一提的当属Arthur，正如他的名字一般带有神奇色彩，Arthur于众多骑士中脱颖而出，靠的是其令人惊异的成长率。初期的Arthur是一名毫不起眼的角色（可以说是所有骑士中最弱的），任何一支小喽罗都能够轻易将其KO，不过随着等级的提升，你会发现任何骑士的成长率都不能与Arthur相提并论。而且他还是所有骑士中唯一一位能够习得魔法攻击的魔法骑士。除了Arthur以外，Earnest的攻击力是非常值得称道的，其余的Ken、Vankar、Pelle等人只能说是不上不下，Mae还能利用过人的移动力配合远程攻击武器有所作为，而那位扛着巨炮的Lyle大叔，攻击力是不俗，就是速度方面存在一定缺陷。



游戏杂烩-关于角色培养



斧兵系

壮实的矮人族、超强的防御力、令人无奈的攻击命中率，这一切几乎成为了所有游戏中斧兵的共同特点，而耿直的Luke和老前辈Gort这两名皮坚肉厚的斧男正在游戏中担任前方肉盾的角色。两人的成长方式比较类似，但总的来说Luke的攻击力成长较快，Gort则拥有更强的防御力。尤其在转职之后，两人更是发了疯般的狂长防御力……如果不是特别需要，两人基本不推荐在一场战斗中同时上场，移动力不如人意、攻击也谈不上锐利，对魔法的抵抗力也很低，除非是刻意练级，否则用笨重的斧兵来占用可贵的出战名额是不明智的。



飞行系

高移动力是该类型角色的共同点，不过较低的攻击力和脆弱的防御力也一直被继承下来。用飞行系角色与险要位置的敌方弓箭手对峙似乎是所有战棋类游戏的要点所在，只是要千万小心别被对手一发KO了……两名飞翼人的能力都不算突出，Amon的成长率较理想，并且可以装备一些特殊效果的剑。而机械飞行骑士Kokichi则让人想起了《光明3》中的奥妮斯蒂的出色表现。另外提一提Bleu这条飞龙，移动力一般，攻击力更是一般，长得最多的居然是防御力……不明白外形如此脱俗的Bleu怎么会落得个“空中斧兵”的境地。



弓系

敌方的飞行系角色（如讨厌的蝙蝠）是弓箭手最擅长对付的，这也表明了该类型角色在游戏中的重要地位。擅长在丛林作战的弓箭手在山丘地形也拥有很高的移动力，配合带有特效的武器，经常能让人有拍案叫绝的表现。两个弓箭手之中Hans的个人能力和成长曲线较为出色，硬要把Lyle大叔归为这一类也未尝不可，也是他将转职后的弓箭手们统一配置为铁炮兵的-_-。

游戏杂烩-关于角色培养

魔法师

在很多游戏中，辅助系魔法师都拥有远远高于战斗系角色的等级，这是因为使用辅助魔法所获得的经验值是固定的，只要有足够的MP和足够的耐心，练到99级不是不可能的。在许多战略模拟游戏中，我们经常能够看到将高等级的魔法师放到前线吸引火力的情形，因为高等级的魔法师不仅拥有强于同等级敌方的防御力，更有魔法师与身俱来的超强魔法抵抗力，练就几个可以独当一面的魔法师，已经成为了“《光明》系列”角色培养的重要课题。

①攻击魔法师

攻击系的魔法师与战斗系的角色相似，她们只有在攻击比自己等级高的敌方时才能获得较高的经验值。所以他们不能够获得异于常人的高等级，但属性相克的魔法效果却能够令战斗局势瞬间转变。游戏中的属性魔法仅仅设定了火、冰、雷三种，火与冰相克，而雷属性是最强的（有点相当于“《FF》系列”中的无属性魔法）。因此，拥有雷属性魔法的Anri和Alef变成了培养的首选，并不是说Tao实力不济，Tao拥有的攻击辅助魔法在面对一些攻击力巨大的敌方攻击型角色还是很好用的。Anri的魔法能力是最强的，但物理防御力也是最弱的，要注意好保护她在二线作战。Alef由于加入时间较晚的缘故，很容易被人忽略，但拥有的最高级雷属性攻击魔法也足以让其显显风头。



②辅助魔法师



由于使用辅助魔法（HP回复、提升速度以及攻防等）的经验值是固定的，所以游戏中那些拥有辅助魔法的角色能够突破桎梏战斗系角色成长的等级差。如果说单体HP回复的Heal每次只能获得10点左右的经验值让你耐不住性子，那么群体HP回复的Aura则可以得到20点左右经验值，而最让人兴奋的当然是收效最快的LV2.Attack，只要对着5名角色使用该魔法就能立刻获得40点以上的经验值！基于这些来考虑，队伍中潜力最大的角色当属Narsha和Khris两位女王。Lowe防御力和体力较高，因此不必担心很快就会挂掉，Torasu加入太晚，因此失去培养的意义，但两者都拥有解除特殊状态的魔法，不能说完全没用。只是Khris体力和防御力实在太弱，魔力又较高非常适合用于回复，所以才被选为Healer的第一人，Narsha更大的作用在于辅助，在很多关要想快速过关或打倒Boss拿到卡片，Narsha的加速魔法和增加攻击力的魔法都是必需的。

游戏杂烩-关于角色培养

狂野兽人Zylo

任何地形通吃，配合二次移动的卡片效果可以一人主宰整场战斗，初期的防御力是其薄弱环节。不过随着等级的增长，逐渐成为任何人都无法拒绝选择的出战主力。在其登场的第一战中，相信很多人都是利用Zylo的高速移动快速达成过关条件的吧，而无意中击倒敌方Boss得来的隐藏卡片更是意外的惊喜。

机械部队

本来属于未来的机械文明来到了现代，时空的错乱造就了这些机械角色。Guntz具备天生的防御力，而且在山丘地形拥有很高的移动力，非常实用，只是等级太低让人缺乏耐心给他练级的机会。Adam就更不用说了，快通关了才登场，作为机器人还一个劲加魔防，真的是人如其貌不堪大用。感觉游戏中加入这两个机械角色纯属多余，调侃调侃便罢了，没有什么特别值得重视的。

苦行僧Gong

困难的长相、平庸的实力、极易被忽略的角色。游戏中对Gong的刻画可谓怪异，赤手空拳打天下，却又心怀一副慈悲心肠，从前期的战斗主力变为后期的辅助角色，Gong在整个游戏过程中显得是那么的不起眼，命苦不能怨天，这似乎是任何时代都通用的真理……

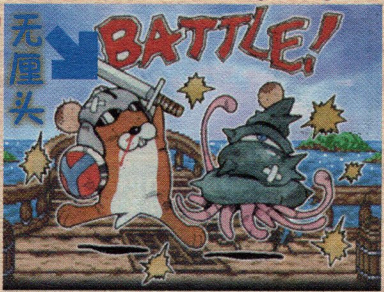


神秘战士Zuika

这个看似不起眼的原创角色，实际上隐藏着相当强大的能力。在转职之后，只要他在战斗中HP降到1/2以下就会激发该潜能，届时Zuika会变回转职前的样子，移动力提升一倍，攻击力则提升50%，攻击距离为1-2格！

无厘头“酸奶酪”Yogurt

Yogurt只有最基本最可怜的能力值，且不能升级，它在战场上击倒敌人后可以获得特殊道具“Yogurt Ring”，让它装备上这种戒指后其身体会变长，但能力方面却毫无变化，其具体作用目前也无从得知……



最强主力出战阵容

每个玩家心中都有一套自己的主力出战阵容，国外许多“光明”专题网站也发布了很多相关的阵容投票。一个完美的主力阵容需要有能够攻城拔寨的战斗兵种、在后方支援的辅助兵种、偷袭敌后的暗杀兵种、对抗肉盾型角色的的魔法兵种等等，下面就给大家说说笔者自己的Shining Force吧（个人比较注重机动力和实用性，因此对于一些移动缓慢和较晚加入的角色只能割爱）：



Max
绝对的主角，不用多说了，各方面能力都很平均，后期学会LV4.SuperNova后更是如虎添翼。作为每次都强制出战的角色，不强怎么对得起玩家?



Zuika
虽然外形不那么惹人喜爱，但他的潜在能力绝对是鬼神共惧的。



Mawlock
卡片王的加入让战斗更趋于多变，战斗更加轻松，GBA这作复刻版加入Mawlock的用意正在如此。



Lowe
归根到底Heal还是HP回复的主力魔法，这也是没有其他负担的Lowe存在的最大意义。



Khris
由于能够通过Aura练级，Khris绝对是让人爱不释手的角色。



Narsha
可以为是游戏的女主角，也是最强的辅助魔法使用者。



Lyle
为了不浪费相当强的武器Sniper，所以从几名弓箭手中随机挑选一名，我选择的是他，你呢?



Arthur
也许是游戏中最强大的骑士，而且还是魔法骑士哦，完全佩得上圣枪瓦尔基里（Valkyrie）。



Hanzou
忍者向来是系列最受欢迎的角色，能力与外形一般Cool!



Zylo
全天候作战的超强角色，也是我队伍中最强的“人斩”。



Domingo
这个小家伙……很可爱，不是么。



Kokichi
Kokichi的优势就在于飞行，再搭配暗黑魔枪绝对能独当一面。

经典怀旧长廊

追忆黑白岁月 GB怀旧游戏赏析

文/WRG 破瓶子

合金装备－固体（日版：合金装备－幽灵塔）

推出时间：2000年 厂商：KONAMI 游戏类型：ACT







说起小岛秀夫的《合金装备》系列，恐怕是无人不知无人不晓了。当年PS的到来，使得小岛这部作品的精髓之处在次世代全3D场景中表现得淋漓尽致，也正是PS上的那部《固体》奠定了《合金装备》未来电影化视觉效果的道路。

GB也有《合金装备-固体》？呵呵，没看错哦~不过当然不是你想象中PS的那部啦！本作的美版命名对于国内玩家来说确实存在一定的问题，非常容易造成国内玩家的误解。本作GB版故事讲的是由于开发中的新型核搭载二足步行战车“Metal Gear Gander”于南美进行演习时，被称为Gindra Liberation Front的军事组织所盗，连负责的开发人员也被掳去。而赶往这个中非小国营救的Delta Force队员全告失踪，于是军部唯有找来已退役的前Fox Hound指挥官Roy Campbell，计划潜入敌方的武装要塞破坏Metal Gear及救出人质，而能够胜任此任务的，就只有7年前成功潜入这个称为“Outer Heaven”的地区，破坏Metal Gear的前Fox Hound工作员——被称为“传说之英雄”的Solid Snake。作为一部GB游戏，我们自然不能指望能够有着PS版的画面或音乐，不过《合金装备》系列一些基本的系统、要素还是被完整地保留了下来。游戏虽然画面是平面的，但空间却还是“立体”的：玩家控制的SNAKE可以钻进桌子下、草丛里等等。另外相对于PS版，本作敌人是非常聪明的，例如：躲进箱子里只能瞒过摄影机了，被人看到立刻等着警报吧……

本作只能说是属于整个系列的外传，也是小岛秀夫在掌机上首次尝试开发的《合金装备》游戏。不过……可能是本作叫好不叫座的缘故吧，在GBA发售后小岛便公开发表了“GBA不适合《合金装备》，KONAMI将不在GBA上制作《合金装备》”的言论……lol

超时空要塞7

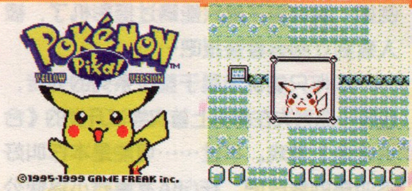
推出时间：2000年 厂商：EPOCH 游戏类型：STG



“MACROSS”系列动画在日本、中国乃至美国都有着极高的人气，甚至可以和“高达”系列平起平坐呢。这部作品是EPOCH会社在GBC末期推出的一部射击游戏。说实话，游戏本身的射击部分做得并不怎么样，但游戏有着它独特的创新，那就是“歌”系统。无论哪一部《超时空要塞》作品，歌始终是故事的最高主题。本作紧紧抓住了这个重点，开发出了对BOSS的“歌”演奏系统。当玩家进入BOSS战时，画面下方会多出两条时间轴，玩家在游标到达不同轴的突出部分时按下相应的键就可以顺利唱出歌曲从而对BOSS造成伤害。将射击与音乐游戏巧妙地结合在一起，玩家可以获得一种全新的感受。另外游戏中主角们的特写还是非常漂亮的，动画迷看了说不定会非常激动的哟~

口袋妖怪 一 黄

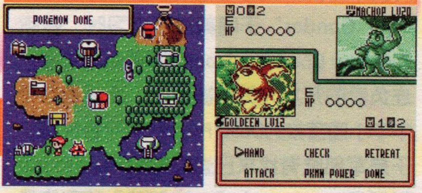
推出时间：1999年 厂商：NINTENDO 游戏类型：RPG



任天堂在95年推出了《口袋妖怪》的“红”“绿”版本后，又推出了L A W S O N超市专卖的“蓝”版，这 3 个版本的故事情节一模一样，唯一不同的只是怪物登场的不同而已。之后在99年，任天堂为了配合《口袋妖怪》动画的热播，又推出了这部《口袋妖怪一黄》。游戏的剧情基本和前2作一模一样……此时一个红色的烂烂的番茄以每秒380米的速度向笔者飞了过来……（旁人：去死啊！）先别急，既然本作是为了配合当初的动画，自然有他推出的道理啦！本作加入了对皮卡丘的的育成要素，从游戏一开始皮卡丘就会像动画中一样跟着主角，随着剧情的发展和相处时间的增长，皮卡丘也会不断地对主角增加好感，表情和叫声都会改变哦！而且本作中POKEMON们的造型全部根据动画版重新画过，在GBC上虽然只有4色彩色，但不同的场景会自动更换搭配的颜色哦。可惜动画中的小霞小刚还是不会和主角同行。从老任将《红》《绿》都移植到GBA的做法来看，相信这部《黄》移植到GBA还是有可能的……

口袋妖怪卡片

推出时间：1998年 厂商：NINTENDO 游戏类型：TAB



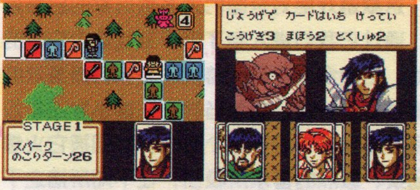
98年正值日本卡片游戏火热之时，《游戏王》卡片游戏为商家带来的利润令老任也留着口水地踏进了这片宝地。POKEMON作为老任的看家法宝，同时也是一个非常好的卡片游戏题材，自然被老任做成了不少实体卡片游戏。之后又在GB上推出了这部《口袋妖怪卡片》继续将POKEMON卡片游戏加以发扬光大。

游戏方式相对《游戏王》系列还是有很大的不同的。不同属性的POKEMON需要不同属性的能量卡才能发动技能，而且POKEMON也有着自己的HP，而不是《游戏王》那种秒杀式攻击。令人兴奋的进化系统也加入进来，使用进化卡便可以使手中的卡片进化成高级怪兽。老任在平衡性上做得也算可以，一个低形态的POKEMON如果在配合适当的卡片情况下完全可以让一个高级形态的POKEMON毫无还手之力。另外虽然本作随时可以记录，但S/L大法对本作完全无效，为什么嘛自己试了就知道咯~

游戏的最终目标是获得“传说中的卡片”(不得不承认挺俗的-__-U)，而当玩家在集齐全部卡片后更是有隐藏要素等着玩家哦（这不废话吗……）。喜欢卡片类游戏的POKEMON迷，笔者推荐一定要试试这部作品。

罗德斯岛战记——英雄骑士传

推出时间：1998年 厂商：TOMY 游戏类型：TAB

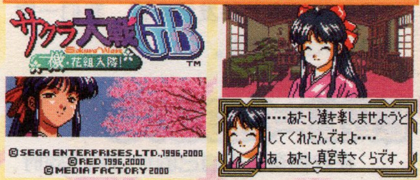


根据人气小说《罗德斯岛战记》改编而来的游戏GB版。剧情部分采用的是小说的后半部分，相信国内动画迷大多都看过了这部《罗德斯岛战记——英雄骑士传》的动画了吧?

本作迎合掌机特点而做成了桌面游戏，平时主角们在类似大富翁的桌面上行动，停在不同的格子上便会发生不同的情节：例如画有“剑”的格子便是遭遇战斗。说到战斗，本作做得也算比较有特色的吧，战斗是将角色分配到“攻击”“魔法”“特殊”这三个不同的视窗上再进行的。根据不同的敌人就要进行不同的配置，对于熟悉原作的玩家们可能就非常了解每种怪物的属性了。在OPTION中玩家可以查阅各个角色的资料，对于FANS来说具有一定的收藏性。

樱大战GB

推出时间：2000年 厂商：RED 游戏类型：SLG



本次GB怀旧之旅最后要介绍给大家的、也是笔者最推荐之作：樱花大战GB！故事和土星上的《樱大战》毫无关系的哟！

玩家扮演的是一名见习队长，被指派到花组进行为期1个月的训练。游戏将以育成的方式表现。在这一个月内，玩家要与花组各个成员共同训练，在角色的能力达到一定的数值之后便会引发事件的发生。而整个游戏有着超过300多个事件，根据事件发生的不同会决定到是哪个结局。怎么样？听上去很像《心跳回忆》吧？^_^ 其实本作可以算得上是一个恋爱育成游戏了，呵呵~~~喜欢樱大战的同志们赶紧上吧！保证能够让你在掌机上一样获的感动！

经典怀旧长廊

红白机经典怀旧之一

这个小栏目是由小编们制作的可烧进GBA中的经典红白机游戏合卡以及游戏怀旧介绍，希望能让广大读者再次体会到当年对着电视狂搓游戏的感觉，大家也可以在回函中把下期需要的游戏和自己的感想写上并发给我们，我们一定会满足大家的要求。



我的第一块游戏卡带

在我拥有属于自己的红白机的同时，也拥有了这款四合一卡带，这一卡带陪伴我度过了一年多的快乐时光，其中的游戏确实百玩不厌，而由于其中许多都是双打游戏而让我家成为了同学们的聚集地，他们其中几个至今仍是我的死党，这块卡带对于我来说有着不可磨灭的回忆，借助我们钟爱的GBA，我想把这份回忆通过杂志和大家分享。

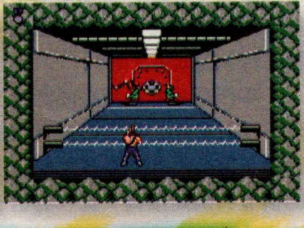


魂斗罗
CONTRA

这款游戏绝对是国内大多数玩家的启蒙游戏，通过它我们进入到了电子游戏这个广阔的天地。这期合卡的第一游戏就是我们最喜欢的《魂斗罗》一代，想起当时还在读小学三年级的我在同学家中看到这个游戏，立即被它火爆的场景、激烈的音乐所吸引，在不知所措之下被同学推上了战场，虽然在一分多钟后消耗掉了仅有的四条命，但遗留在手心中的汗和激动的感觉令我下定决心要拥有一台自己的红白机。

时过境迁，每当现在躺在被窝里玩起这个游戏，过去玩游戏的时候手中那种发麻的感觉依然能感受到，不知道大家是否还记得那个经典密技"上上下下左右左右……"呢。

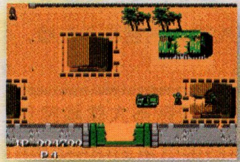


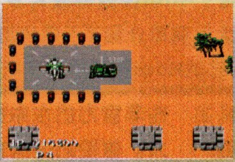


赤色要塞
JACKAL



这两台小汽车让我和表弟渡过了一个别人看似单调，但我们却其乐融融的暑假。相对于现在的游戏，不需要详细的剧情，没有复杂的系统，有的只是游戏性和双人游戏的乐趣，这似乎是红白机游戏一直吸引着我到现在的最主要原因。



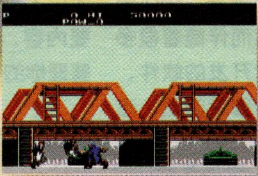


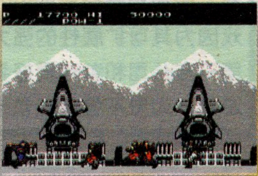
在游戏中双打的最大乐趣是和表弟争抢人质，让车子装备上最强力的四向导弹是非常有成就感的。不过到现在我仍不明白，为什么小吉普车爆炸了里面的人却能安然无恙跑出来……

绿色兵团
RUSH'N ATTACK



这或许是我们最早接触的潜入型游戏，对于刚接触游戏不久的我来说，《绿色兵团》的难度并不小，每次都为自己在不应该犯错的地方被敌人击毙而懊恼不已，这也成了我重复再重复游戏的最大动力。经过好几天的废寝忘食我终于通关了，这其中的艰辛感觉至今仍令我怀念不已，为了再次体验使用火箭炮连穿数人的爽快感，我经常有在GBA上再次体验的冲动。



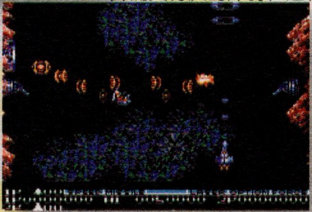


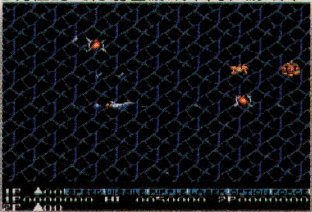
沙罗曼蛇
SAL AMANDER



过去我们接触的飞行射击游戏非常有限（如果《小蜜蜂》也算的话），《沙罗曼蛇》的系统已经非常完善，当然，这里指的是可以双打的二代。这款游戏最大乐趣莫过于两人驾驶着小飞机，拖着长长的一条“尾巴”凭借强大的火力覆盖整个太空。

然而游戏中真正恐怖的并不是那些敌人，而是各种奇异而又讨厌的障碍，这和现在的飞行射击游戏不同，游戏中仍然存在争抢能量块吃的情况，现在一个人在GBA上玩反而失去了那种感觉，后来我们在《柯那米世界》里仍然能找到这两台小飞机的身影。





校验软件的使用B

掌机Rom校验法则 最终章

废话

终于到了Rom校验的最终章，在下的陋作也终于可以在本期杂志寥寥收场了。前两章给大家简单介绍了手掌机游戏Rom的整理和校验，大家也应该能够总结出一套适合于自己的Rom整理规范了吧。

抛开个人喜好因素的影响，其实GBA-Renamer是最为简便和机械化的一种整理方式，而且单纯为了收集的话，周期性用GBA-Renamer软件刷新一次便一劳永逸了。而如果追求Rom的完整和数量的庞大，那么无疑你会选择Good系列工具，同时那也是需要耗费巨多脑力和体力劳动的，因为每次Good系列更新都会增加相当份量的Rom数据，GBA游戏因为其可扩展性的强大而伴随着很多第三方公司和游戏爱好者开发的软件、游戏，如果不考虑烧录卡容量的话，这些非官方的东东往往想做多大就能做多大。想要把这些东西都收录到GoodGBA中，可不是点几下鼠标就能完成的。如果你是一位纯粹的游戏玩家，希望收集到用来玩的游戏Rom而不考虑数量和编号之类，那么NoIntro将是您的最佳选择，因为那是最接近于原版游戏的Dump版本，是烧录到卡上问题最少的版本。在明确了以上前提之后，接下来便是本文的主要内容，如何用自己选择的校验软件来整理你的手掌机（主要是GBA）Rom。

GBA-Renamer

软件名称 GBA-Renamer
软件作者 Catweasel
使用难度 容易
当前版本 3.1.0.1
官方网站 http://www.gba-renamer.com/
更新频率 一般

带有标准Windows GUI的GBA-Renamer，是不少人喜欢的GBA Rom整理工具之一，其采用的游戏Rom类型大多数都是Dump组织第一次Dump下来的版本，虽不能保证都是完美的Rom版本，但却保证了游戏Rom的收藏价值，很多Rom只有Renamer里面才能够找到，这也表明了Renamer独具特色。

通过简单的设置，便能够轻松整理从各种途径下载或收集到的、杂乱无章Rom，这正是Catweasel的GBA-Renamer的优势所在。废话不多说，让我们进入GBA-Renamer的使用篇吧。

安装

双击GBA-Renamer的安装程序便能够将软件装到电脑中，如果不想装在C盘默认目录下那么变更该安装路径吧（如图1所示）。安装完毕后双击程序图标便能够运行GBA-Renamer了，第一次运行该软件会出现如图2所示的提示框，

意为该软件需要首先经过设置才能够正常工作。确定后会出现如图3所示窗口，这个窗口给我们的信息是当前的软件版本和校验文件的版本。点击check按钮会马上连接到官方网站更新您的软件和数据，勾上左下角的autocheck on startup选项便能够在下次启动的时候自动检测是否存在新版（GBA-Renamer的在线更新似乎有些问题，笔者不建议有网络条件的朋友采用在线更新的方式来更新软件和数据的最新版）。



图 2

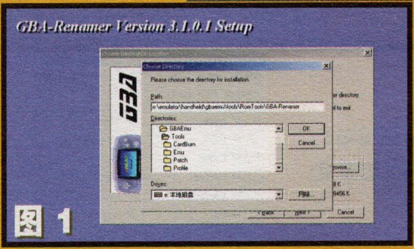


图 1



图 3

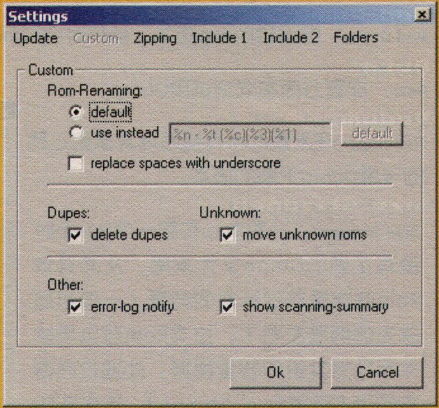
完成上述步骤后不要急着点确定按钮，因为很多设置尚未完成，还无法实施规范的Rom整理（如果点击的话很可能会出现错误，软件Bug？）

设置

Custom

Custom

首先让我们进入这个定制栏，Rom-Renaming这项是对校验后的Rom名称作个性化设置，你可以采用默认标准（default）、参数（use instead）以及用下划线代替Rom名称中的空格（replace spaces with underscore）。



Dupes是指重复的Rom（虽然名称有可能不同但内容实际上是完全相同的），勾上后会自动删除重复的Rom副本。

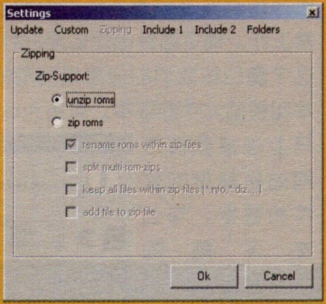
Unknown指的是GBA-Renamer的校验数据无法认可的文件，勾上后能够将未知的文件移到指定的地方从而与规范后的Rom区别开来。

Zipping

Zipping

这里是对Zip压缩后Rom的一些校验设定。如果你的Rom都是未压缩的（容量会大很多），那么选第一项便行了。若是选了第二项，那么就得详细设置一下，下面的四项依次为：

- 将压缩包内的Rom文件命名规范化。
- 解开经过多重压缩的Rom（比如Zip内还有Zip）。
- 校验的时候不删除Rom文件外的多余文件（比如一些组织的介绍和版权信息）。
- 将未压缩的Rom校验后自动压缩为Zip格式。



Include 1

Include 1

这里包含着很多Rom的版本信息，也就是说勾上后这些版本的Rom都会被包括进来，如果你不想要某种语种的Rom的话，去掉便行了。



Include 2

Include 2

这里包含各种非正常Rom类型的版本，它们分别是：

Bad Dump

Bad Dump： 错误的Dump版本，运行时会有问题或完全不能运行。

Beta

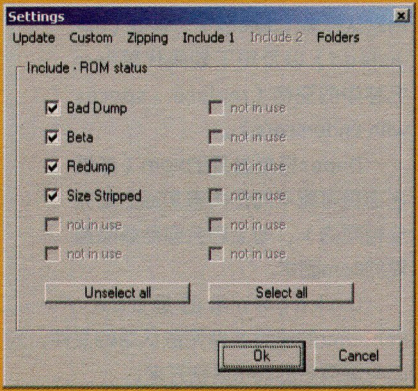
Beta： 非官方版本或测试用Demo。

Redump

Redump： 在发现Rom有错后再次拿到正确的卡带Dump下来的版本。

Size Stripped

Size Stripped： 一些Rom在第一次Dump时没有正确的Dump文件末尾，从而导致Rom的容量超过标准的容量（一般都是原先的两倍左右），这类Rom可以用软件手动对其进行容量精简，处理过后得来的版本便是Size Stripped。这些非正常版本勾上后在校验结束后便会出现，而如果你单纯追求官方版本则不需要勾上。



Folders

Folders

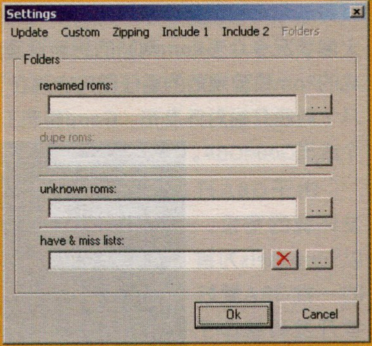
这里需要设置校验之后的Rom存放目录，也是设置中最重要的部分，设置好后校验完毕便能够去对应的目录查找你所需的Rom文件了，它们分别是：

– 校验后的标准Rom，也就是使用者需要的Rom存放地点。

– 多余的Rom副本，若之前勾上了删除重复副本的话这里将不可选。

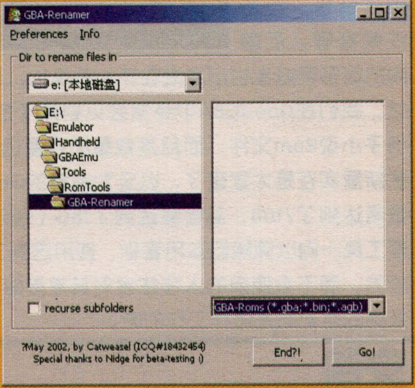
– 未知的Rom，校验数据不能认可的Rom。

– 拥有、缺少列表统计用文本文件，可以用来记录你的Rom拥有情况以及与朋友比较互补。



整理

确认设置无误后点下OK键，便能看到图4所示窗口，在左侧选好你的尚未整理的Rom目录，右侧下方选好供校验用的Rom文件类型，按下Go!便可以开始工作了，这时你能够看到一个泡泡龙表示的工作进程缓缓从左向右移动，直到完成。



以上便是GBA-Renamer的使用方法，只要能够成功完成第一次设置（其实根本不复杂，是笔者的介绍过于罗嗦），以后只要有新的Rom更新，再“Go!”一次便可实现校验的更新了，真正的一劳永逸。

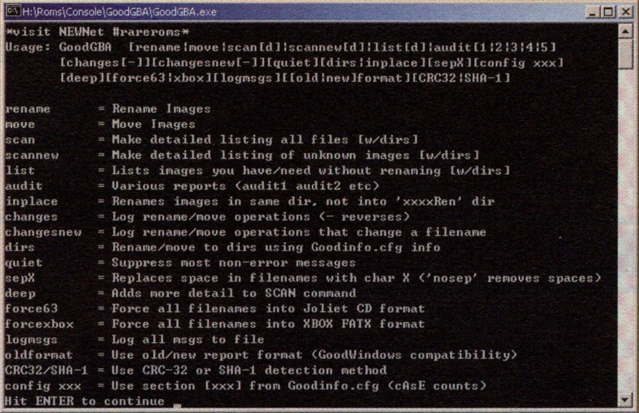
NEXT SOFTWARE

GoodGBA

Good系列被誉为家用机领域的MAME，其数据量之庞大绝非常人能够想象，而其创始人之一Cowering最近也在其专用发布频道内表示了对这项工作日益增大的工作感到力不从心。自从前

软件名称	GBA No-Intro Project
软件作者	GBA No-Intro小组
使用难度	一般
当前版本	随GBA Rom更新速度而定
官方网站	http://www.gbadat.altervista.org/
更新频率	快

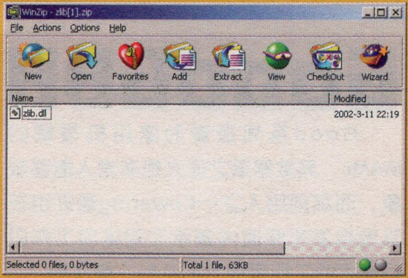
几年GBA开始面世以来，GBA Rom的疯狂更新势头一举盖过了其他所有种类的Rom，其有增无减的更新让原来如日中天的GBC Rom更新变得几近停滞，Rom更新下载的火爆状况令众多Rom网站的更新管理员感到恐惧，而将其收集整理并创立一个集大成的Rom校验规范的重任便再次落在了Cowering肩上。GoodGBA的校验数据在大约几个月后开始对外发布，Good整理工具这个大家庭也迎来了有史以来容量最大的一个成员GoodGBA。



由于GBA开发环境的宽松，以Speechels为首的一批GBA爱好者开发和制作了大量非官方的GBA用游戏软件，这其中包括电子小说、图像集、电子音乐、电影视频等等。而国内的很多爱好者也自发成立了一些汉化、开发小组，每日提供着大量的GBA软件素材，我们在GoodGBA中经常会见到像《金庸全集》、《黑暗精灵三部曲》这类的电子小说Rom文件，而且其数量和容量远远大于官方的游戏，所以说GoodGBA的更新量实在是太繁重了，以全为宗旨的Good系列让GoodGBA最新版2.02的总Rom数量达到了7108，总容量达到了18G（经过Zip普通压缩后的容量）。Good系列整理工具一向以简陋但实用著称，使用这类工具的人往往需要具备相当强的相关应用能力，而不会使用的人往往会对其直接嗤之以鼻，现在就让我们来看看这个Good系列的巨无霸是怎样工作的吧。

安装

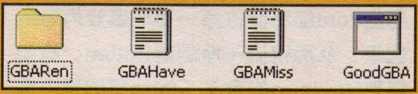
拿到GoodGBA的校验软件之后直接解压到Rom所在目录（直接放到Rom目录是为了方便之后不用再设置Rom路径），如果你的Rom是Zip压缩格式的话，你还需要一个zipdll文件放到Windows的系统文件夹中（这是个Zip格式支持文件，没有的话只能对非Zip压缩包的Rom进行校验）。



整理

放置妥当后在命令行中运行该软件便能够进行整理了，比如你的GoodGBA软件和GBA Rom是放在C:\Rom目录下，那么在桌面左下角依次点击开始－－＞运行，输入C:\Rom\GoodGBA.exe Rename然后回车便能够开始校验了，这时候你能够看到一个DOS信息窗口，显示着Rom正在被GoodGBA校验的具体信息。

校验完毕后你能够在Rom目录看到



新建了一个GBARen目录，这个目录里面便存放着通过了校验的可用Rom文件。

同时生成的还有几个校验统计文件，包含校验后拥有的、缺少的、多余的、压缩包坏的文件列表（除了前两个列表是肯定会生成外，其余的要看校验的源文件和生成文件实际情况而定）。

备注

理论上讲经过以上步骤后你的GoodGBA系列Rom就算整理完毕了，但实际上如果你是这类整理程序的狂热追求者，校验其实还没有达到完美，因为Good系列都是通过运行命令行语句来实现的，其中涉及到大量的参数没有被用到，而且Good系列整理工具有一个最大的弊端，那就是不能够更改Zip压缩包内的文件名，即便加了zipdll文件后也是只能支持对Zip文件名的重新校验，而对于里面的文件是毫无办法的。

在这种情况下就会存在很多问题，比如压缩包的错误压缩方法导致的坏Zip无法被识别，压缩包内多余的文件不能被清除等等，要想对GoodGBA整理过的Rom进行二度审核以达到最佳最正确的效果，那还得用到别的整理工具或者索性将压缩文件解开来整理再压回去，因为这部分并未涉及到本文的主题而是深层次的Rom整理话题，笔者在这里就不再多费口舌了。

总之如果你决定了使用GoodGBA来作为你的GBA Rom整理工具的话，那么你所要钻研的东西和花费的时间将是非常可观的。

NEXT SOFTWARE

GBA No-Intro Project

软件名称	GBA No-Intro Project
软件作者	GBA No-Intro小组
使用难度	一般
当前版本	随GBA Rom更新速度而定
官方网站	http://www.gbadat.altervista.org/
更新频率	快

该组织由SaiBork、NGEfreak等人创立，现在小组成员仍在增加。来自世界各地的成员每日将最新的GBA Rom信息汇集到组织，然后逐一进行校验以得到

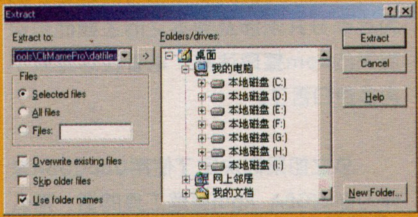
最为精确的Rom并根据这些Rom的信息编写出最新的校验文件，这些经过校验后的Rom都将被去掉一切非游戏内容的信息，从而得到干净的游戏Rom，这也就是No-Intro的含义（Intro指的是一些无用的广告信息，在这里它代表了非游戏内容的一切附属物）。No-Intro校验数据的发表是以当前最流行的Romcenter和ClrMamePro的Dat形式来实现的，每次更新只要发布一个很小的Dat文件，便能够囊括大量的Rom数据。Romcenter和ClrMamePro在广大Rom收集整理的人群



中可是有着相当好的口碑，几乎是作为Rom校验的首要工具而存在。在这里笔者就以较为实用的ClrMamePro为例，给大家讲述一下怎么使用GBANo-Intro的Dat来整理GBA Rom吧。

安装

从网络上下载最新的GBA No-Intro校验数据Dat文件后解压到ClrMamePro的datfiles目录下，启动ClrMamePro，按下Profile键可以看到图5所示画面，点击Load/Update按钮载入之前下载的校验Dat。



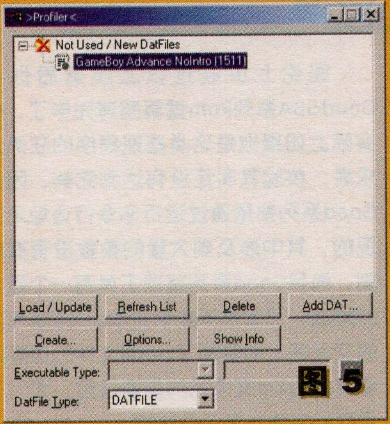


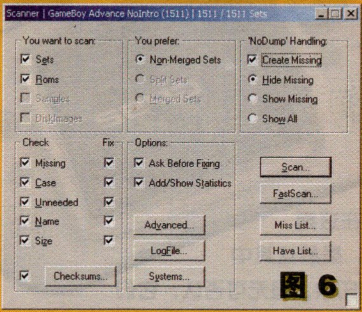
图5

设置

进入Setting栏，点击Add添加你的GBA Rom目录，这就是用于扫描的Rom目录，因为Rom校验用的数据每天都有更新，所以必须对原有的Rom进行审核才能确保你的Rom数据维持在最新的状态。

选择好原有Rom的目录之后请点击确定键,接下来便可以进行下一步的校验工作了.





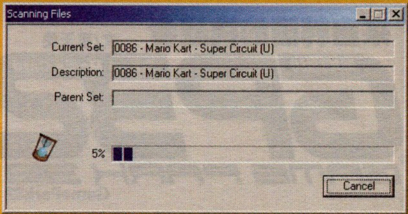
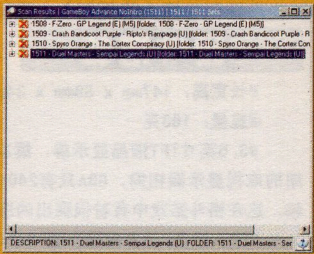


图 6

设置完毕后进入Scanner栏，如图6所示将各项设置勾上（具体的效果不再详细介绍了，都是Rom的参数，全部勾上校验最为彻底，并且会在出现问题的时候及时提醒使用者以进行下一步的操作），便能够点击Scan按钮开始扫描了，扫描过程中如果遇到需要修正的Rom，会提示你下达命令是否进行修正，点击是就行了。扫描完毕后在后方的窗口会显示具体的校验信息，会提示当前的Rom目录中的Rom状况，其中有缺失的、坏的压缩包、CRC不正确的、大小不正确的等等……只要记住有错误的（带有一把叉标志的）Rom，再去找正确的相关Rom便能够补全了。

补全

假设你已经找到了所需的缺失Rom，那么接下来便是将它们归入整理好的Rom之中。进入Rebuild栏，会看到如图7所示的窗口。笔者这里的补全用Rom放在D:\romtmp目录中，右边的目录是扫描过的归类Rom存放目录，其实原理就是将尚未整理的Rom经过重新审核编入规范的Rom之中。如图所示设置完毕后按下Rebuild按钮，补全用的Rom便经过重建的动作后归入正确的行列了。这时候你可以再到Scanner栏之中扫描一次看看，是不是已经没有错误信息了。如此一来就说明你的Rom已经跟上了GBA No-Intro的最新更新速度了，简单吧。以后每当有Rom更新（杂志每期都会附送），你只需要扫描一下现有的然后将新加入的Rebuild进去便万事大吉了。



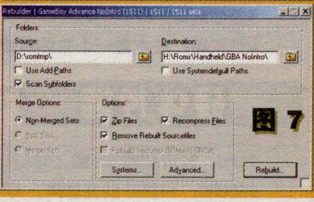


图 7

后记

终于将拖沓的Rom校验文章写完了，感觉有点虎头蛇尾，或许是自己在写这类文章缺乏经验的缘故吧，不过我希望在读过在下的陋文之后大家应该能够对GBA Rom的整理有一个大致的认识，并且能够举一反三应用各种软件管理你的手掌机游戏Rom，如果你对本文有任何意见或看法欢迎来信与我联系，信件可以通过编辑信箱转达给在下，先行谢过了。

END

来自韩国的挑战者

文/堕天使

ARM9 RISC Smart Media Card

GP32

GAME PARK 32

GamePark32



GB系列主机称霸了掌上游戏市场十五年，在这期间出现过不少向这一掌机霸主发起挑战的英雄，虽然这其中的很多主机并没有在我们心目中留下足够深刻的印象，但无可否认，它们都是掌机游戏史不可或缺的组成部分。这期介绍的是一位来自韩国的挑战者——GamePark32，虽然这台并不为大多数人所知的主机在与GBA的竞争中落败，但它的某些优点却仍值得我们回顾。

韩国游戏业的发展是我们有目共睹的，除了被称为“泡菜”的网游以外，掌上游戏机系列也是韩国发展最快的一部分。GB系列主机所取得的成就让韩国人看上了掌上游戏这块巨大的市场，为了向当时的掌机之王GBA发出挑战，GamePark32于2001年11月发布，而其最突出的优势就在于其多样的功能和大大超越GBA的硬件性能（这和PSP某些方面有着惊人的相似），下面我首先给大家列一下GamePark32的硬件数据和功能：

硬件搭载

#长宽高：147mm x 88mm x 34mm

#重量：163克

#3.5英寸TFT液晶显示屏，解决了亮度不够的问题（GBA存在），解析度达到320x240（与早期的电视显示器相同，GBA只有240x160），最多发色数为65536，支持阿尔法混合功能和纵横卷轴，这在格斗游戏中有着很突出的表现。

#输入设备：8方向操作键+6个功能键

#通信端口：RF

#扬声器：左右各一个立体声喇叭

硬体性能

#CPU：32位ARM9 RISC（GBA只是16位）

#SOUND：16位环绕立体声，4声道WAVE合成，32位S/W MIDI，还有个耳机接口。

#ROM：这也是模拟器玩家最关心的东西了，游戏的所有资料都被存储在Smart Media Card里面，也就是我们经常在SFC模拟器里面见到的SMC文件，容量为512K。

#RAM：随机存储器，通常所说的记忆体，容量8MB。

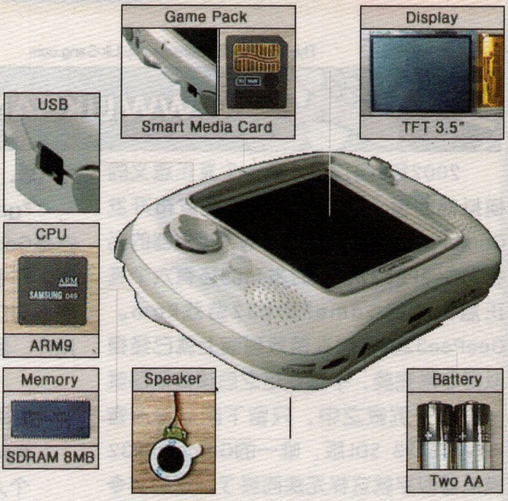
#POWER：电源，使用两节AA电池可以持续开机12小时，当然你也可以使用DC 3V的变压器。

#通信：900MHz的RF通信端口，最多支持4人同时对战。

特殊功能

\# MP3播放：GP32支持MP1/2/3个时的音乐文件格式。

\# USB扩展接口：可以通过它与手机、个人电脑等外设连接，进而实现浏览网页、收发电子邮件、浏览图片等增值功能。



通过上面的对比介绍，我们可以深深感受到GamePark32硬件能力之强劲远非GBA能比，它率先采用了NDS才用到的ARM9 RISC芯片，许多硬件参数已经接近第二代家用主机。不过硬件能力提升的同时也代表着成本的增加，它超过PS2的价格把许多人拒之门外，同时第三方游戏商的支持也是乏善可陈，主机销量上不去的同时也导致游戏软件严重缺乏。对于一款游戏主机来说，没有庞大的游戏软件无异于自取灭亡，而诸如MP3之类附加功能对于已逐步普及的MP3携带播放机来说无论价格还是效果都不具备优势。准确的说，GamePark32的用户群已经远离了游戏爱好者，这并不是游戏主机正确的发展道路，GamePark32的在对GBA挑战中的失败也是一开始就注定的。

通过模拟器来回顾GamePark32

目前GamePark32最大的缺点就是游戏量不足，到现在为止也仅有一百多个游戏，相比起游戏来，更多的是运行在GamePark32上面的应用软件。虽然GamePark32并不为我们中国玩家所熟悉，但通过模拟器可以让我们体会到这款“贵族”机的精彩游戏。

GamePark32的模拟颇具戏剧性，或许是为了让更多的玩家体会到GamePark32游戏的魅力，第一个GamePark32模拟器由官方发布。GamePark32的主机商把随机附带的四个游戏制作成可执行文件提供下载，每个压缩文件都有对应的模拟器和游戏Rom，虽然不支持声音，但运行速度都还不错。现在看来官方这一行为的用意很明确，希望通过免费的游戏吸引更多人来关注GamePark32。经过本人的测试，压缩包中附带的SMC文件（GP32的Roms文件）是经过加密的，无法真正使用，虽然这并不是真正意义上的模拟器，但已足让我们初步领略到GamePark32游戏的魅力。



2002年3月17日，第一个真正意义的模拟器面世，而作者就是曾经宣布开发GamePark32模拟器的Firefly，模拟器的名字为GeePee32，同时发布的还有六个真正意义上的GamePark32游戏Rom。GeePee32的初版在游戏画面上就已经模拟得非常完美，不过在这之后该模拟器就一直陷于沉寂之中，只留下刚支持声音PRIVATE 33 SDL版，唯一的GamePark32模拟器似乎就这样无疾而终了，这确实令许多玩家感到遗憾。值得庆幸的是，经过两年多的沉寂，GeePee32再次发布新版，或许是受到E3这场新世代掌机大战前夕的影响，新版的GeePee32虽然改进的地方不大，但这款唯一的模拟器重新开发确实是值得我们庆幸的事。

GeePee32虽然在模拟度上并不低，但易用性却很差，这在很大程度上阻碍了我们玩GP32游戏的步伐。在这里我给大家介绍一下这个模拟器的运行方法。

在杂志光盘里我给大家放上了GeePee32的两个版本以适合不同的用户：

*geepee32_043_win32_directx.zip －这是GeePee32 Build 0.43(Win32/DirectX)个人版，易用性最高，但不支持声音的模拟。

*geepee32_win32_sdl_33.zip －这是GeePee32 Build 33(Win32/SDL)个人版。作者匆忙停止开发前的最终版本，无图形窗口操作，但已支持声音，适合高阶用户，我在后面会详细介绍。

首先给大家介绍
GeePee32 Build 43(Win32/DirectX)
个人版的使用。

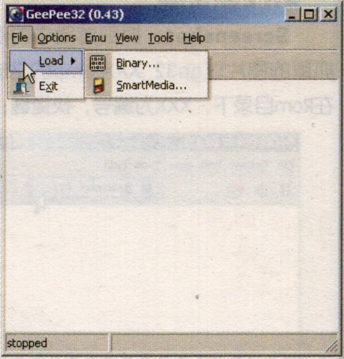
把geepee32_043_win32_directx.zip解压到硬盘上，例如E:\Gp32Emu\。BIOS文件已经附带于模拟器压缩包中，fw100e.bin和fw100k.bin相当于GP32的BIOS文件，一个是支持英文游戏的（末尾有个e），另一个是支持韩文游戏的（末尾有个k），这里推荐大家使用fw157e.bin，因为这是新版的BIOS，能提高模拟器兼容性。相应语言的BIOS可以通过模拟器Option菜单Configue选项里的System选择。

运行主文件geepee32.exe，可以看到标准的运行窗口：

File菜单

Load：读取游戏Rom

①**Binay**：GP32的二进制开发软件包，支持格式有GXB/FXE/ELF/AXF，但不支持Zip的压缩格式，在读入游戏Rom前，必须把Rom解压缩到相关目录。

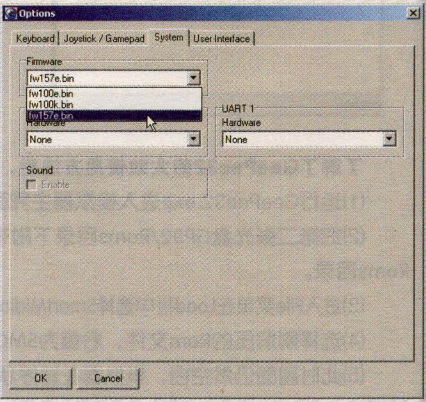


②**SmartMidia**：GP32采用的是SmartMidia录入卡，游戏Rom文件也为此格式，文件后缀为SMC。

Exit：退出模拟器。

Option菜单

Frameship：可以选择跳帧的多少，由于模拟器未对模拟速度进行优化，所以对机器要求比较高，机器配置好的朋友可选择0（60fps）。



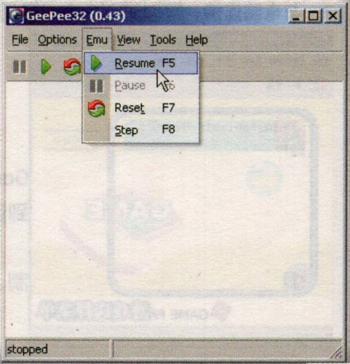
Zoom：窗口大小调整，有原始大小和两倍的选择，扩成两倍大小对速度影响并不大。

Show：显示游戏运行帧数，每秒运行60帧才是正常的速度。

Keyboard / Jobtick / Gamepad：设置游戏的操作键，在这之前先确定用哪个输入设备，可以在Device选择设备名，然后选择自己顺手的键位，不过这个版本的键位设置似乎存在问题。

System：选择已有的BIOS，BIOS文件已经内置于模拟器压缩包中，fw100e.bin为英文版BIOS；fw100k.bin为韩文版BIOS；fw157e.bin为处理过的新版BIOS。

Emu菜单



Run：在读取Rom之后模拟器会处理暂停状态，选择这个才能开始运行，快捷键：F5。（这是许多人无法运行的原因）

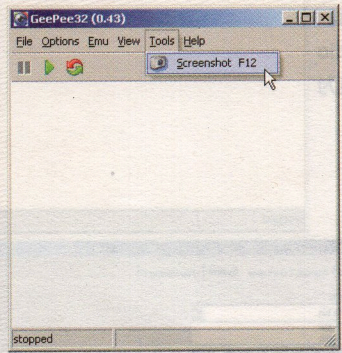
Stop：停止游戏，快捷键：F6。

Reset：游戏复位，快捷键：F7。

Step：逐步，快捷键：F8。

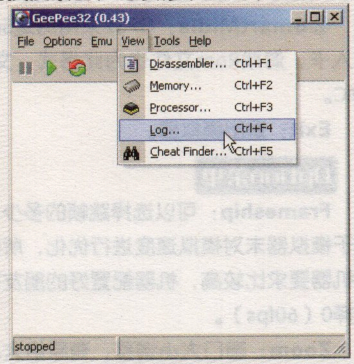
Tools菜单

Screenshot：抓取游戏中的图像，抓取的图片以gp32_XXX.bmp的格式存储在Rom目录下，XXX为编号，快捷键：F12。



View菜单

这是高级应用者的区域，这里你可以查看游戏运行中的寄存器，内存分布，Rom信息，报错信息等。这版增加了一个密技搜索器，可以修改游戏中的数据。



了解了GeePee32的大致使用方法后，让我们来进行一次实战训练：

⑴运行GeePee32.exe进入模拟器主界面，此时的画面为空白。

⑵把第二张光盘GP32/Roms目录下附带的游戏Rom解压缩到GeePee32目录下的Roms目录。



GP32的BIOS运行界面

⑶进入File菜单在Load栏中选择SmartMidia。

⑷选择刚解压的Rom文件，后缀为SMC。

⑸此时画面仍然空白，模拟器在暂停状态，需要按F5键或快捷栏的播放才能开始运行。

⑹进入了GP32的BIOS运行界面，其中包括了GP32的三大功能：**1、运行游戏；2、播放MP3；3、与电脑连接**。可以通过Select键切换功能。



游戏选择菜单

⑺因为我们刚才装入的是游戏Rom，切换到Game栏，按开始键进入游戏选择菜单，这里你能看到该游戏的图标、游戏名等信息，按开始键载入游戏。

⑻模拟器用小键盘的方向键为游戏的默认方向控制，可以通过Option菜单的Configure更改按键。

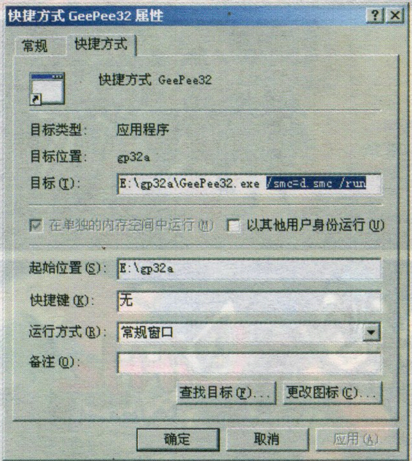
GeePee32停止开发后，只有一个PRIVATE 33的SDL版本支持了声音，反而刚发布的0.43版无法提供对声音的支持，对此我们自然不能放过，想体会游戏声音的读者继续跟我来：

(1)把光盘附带的geepee32_win32_sdl_33.zip文件解压到硬盘，PRIVATE 33版本使用了新版1.57的BIOS文件，我已经在geepee32_win32_sdl_33.zip里附带，运行SDL版还需要两个文件：SDL.dll和msvcr70.dll，这些都可以在光盘的模拟器目录里找到，同样解压到模拟器的根目录。



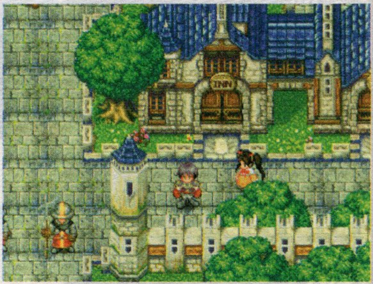
(2)直接运行GeePee32.exe文件并不能直接运行游戏，但可以显示出模拟器的相关参数，运行游戏需要使用命令行的方式。

(3)把光盘附带的游戏Rom解压缩到该目录，并改成一个简单的文件名，以方便键入游戏名（例如：DND.SMC）。



(4)为GeePee32.exe在同一目录下建立一个快捷方式，进入该快捷方式的属性栏，在目标里后面添加入：/smc# d.smc〈游戏Rom的完整名〉/run〈进入游戏直接运行〉。

从GeePee32的PRIVATE 33运行游戏效果来看，虽然兼容性和运行速度无法和新发表的0.43 DirectX版相比，但支持了令人激动的声音，拥有高配置电脑的读者值得一试。

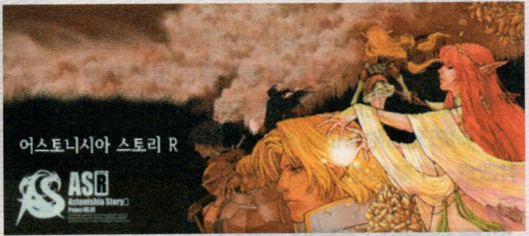


GamePark32主机的功能也非常强，在模拟器中我们也能感受到它强大的多媒体管理功能，例如软件存储、MP3播放等功能，在游戏支持方面，除了目前已经Dump下来的几款游戏，还有诸如：《King of Fighters fo r GP32》，《Rock Man X 5》，《Street Fighter Zero 3》等我们熟悉的游戏。虽然这部主机在掌机市场上落败，但借助模拟器我们还是能感受到这款主机优秀的一面，下面附上已Dump的GamePark32 Rom游戏列表：

游戏名
All For Princess - Deadline
类型
ACT
GP32 GAME PARK 32



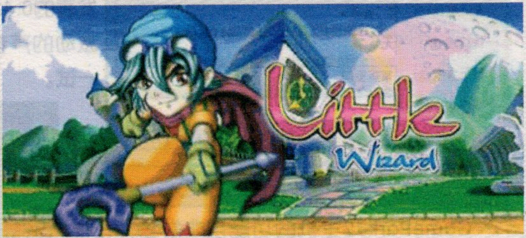
游戏名
Astonishia Story
类型
RPG
GP32 GAME PARK 32



游戏名
Dungeon and Guarder
类型
ACT
GP32 GAME PARK 32



游戏名
Little Wizard
类型
FTG
GP32 GAME PARK 32



游戏名
Rally Pop
类型
PUZ
GP32



对应的游戏Rom可以在杂志附带的B盘资料盘中的GP32目录中找到。

GBA音乐软件新星 ELFFINAL的MID

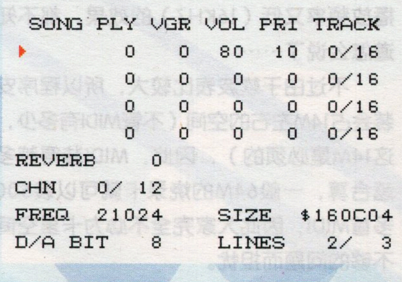
文/GXB

在第4期《掌机地带》里，我为大家介绍了几款GBA上的MIDI播放软件，其中提到了由国人开发的“elffinal的mid”这款软件。不过当时该软件仅仅为初始版本，各方面都还不成熟，所以我也没有过多介绍，经过一段时间的开发，软件已经有了长足进步，今天我就为大家详细介绍一下这款软件。

诞生篇

我所知道的elfmid

故事要从年初说起，当时MakeBook刚刚发布了4.7版，这个新版本支持以中文命名的MIDI文件的播放，于是我在无国界烧录论坛上发了一篇关于用MakeBook制作MIDI Rom的帖子，大家似乎对MIDI小巧的身材感兴趣，帖子引起了大家的热烈讨论。其中有个叫elffinal的网友（实力强劲的版主）指出了用MakeBook播放MIDI的不足：波表不太好，单声道，有爆音。其后，他发布了两个自己写的Demo（MIDI Demo和电子书Demo），而其中MIDI Demo就是现在这个“elffinal的mid”（下面简称elfmid）的雏形。



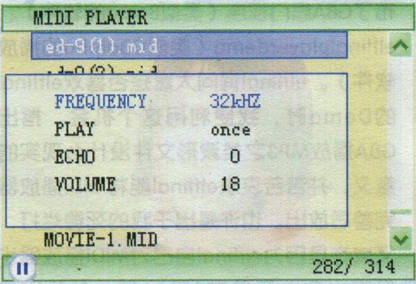
虽然当时软件的界面还很简陋，但音色却要比MakeBook好得多。于是我立即提议elffinal老大把软件完善一下放出来来给大家使用（其实我在事件始终都充当着类似Lamer的角色，大家不要学我哦）。他的回答是，GBA的声音芯片是8位的，最多支持15个Track，因此很多MIDI要自己动手修改，而且任天堂的Music Player 2000对现成的MIDI播放效果并不是很好，需要修改，于是事情就暂时搁置了。但是我还不死心，一直期待着elffinal能够早日推出这个MIDI播放器。elffinal虽然没有发布MIDI播放器，却一直没有闲着，先后发布了GBA后门程序（类似Boma的软件）、elffinalplayerdemo（类似GBalpha的播放软件）。elffinal询问大家是否喜欢elffinal的Demo时，我便利用这个机会，指出GBA播放MP3之类波形文件没什么现实的意义，并苦苦哀求elffinal能将MIDI播放器完善后放出。也许是出于我的死缠烂打，又或许是因为elffinal自己对MIDI播放器也很有兴趣，于是在3月28日，他放出了elfmid的首个Demo，这个版本是配合VBA使用的，输出使用了21KHZ的采样频率，标准127种乐器（除了128 Gunshot）+1套Standard Drumset，立体声，效果没得说！

当时这个Demo版最多只能添加20首MIDI，这也让我在高兴之余又不禁有些失望。随后，elffinal又发布了一个经过修正采样的版本，不过仍有20首的限制，为此他还在掌机之王论坛发了一帖，但回帖者寥寥，大家似乎都不怎么感兴趣。为了不使elffinal灰心，我拼命地顶，同时，混沌星辰的SHIK也回贴表示鼓励。此时我实

在等不急正式版了，一方面用16进制工具研究软件的结构，另一方面发贴要求elffinal能够早日放出无MIDI数限制的版本。

在得知我想在五一回家的路途中用GBA听MIDI后，elffinal表示愿意为我写个无MIDI数目限制的特别版。我当时别提有多高兴了，几乎每天都去论坛和邮箱看老大的回复。

在4月27日这天，新版本终于完成了！elffinal本来要发到我的邮箱里，但不知道怎么回事，邮箱总是发送失败，最后elffinal干脆把软件发到FTP让大家共享。

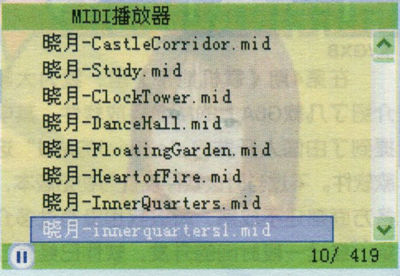


"独乐乐不如众乐乐"，我在拿到新版本后立即研究了起来，新版的强大让我欣喜若狂，不但没有MIDI数目限制，还支持4种播放顺序等一些新的功能，比起旧版而言已经是脱胎换骨了。于是我立即对其进行了英化，并制作了一个简单的英文网页提供给国外玩家下载（大家有兴趣也可以去看看：http://gunshopping.go.nease.net）。

真的要感谢elffinal为我们带来了这么好的软件，elffinal是个让我很佩服的人，他为人谦虚，做出了这么好的软件却不张扬，更可贵的是对我的Lamer行为也不生气，呵呵。

特性篇

远超目前同类软件



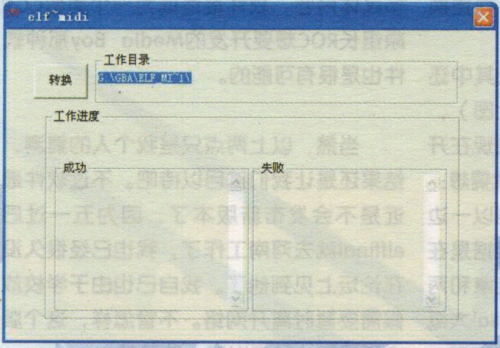
接下来让我们详细看看新版本的强大功能吧。可能软件暂时还是Demo的缘故，所以名字叫做"elffinal的mid"（老大应该取个更靓的名字吧）。软件带有近1.5MB的软波表，用Windows自带的gm.dls（就是Roland的）转的，标准127种乐器（除了128 Gunshot）+1套Standard Drumset，460个采样全部手工配置！elffinal为了确保波表的准确性，反复听了N遍，在此我再次代表广大玩家对elffinal的辛苦劳动表示感谢。另外就是立体声，效果好的MIDI表现力更强！播放时还有些选项对MIDI进行调整，播放频率可以选择16KHZ、22KHZ、32KHZ、44KHZ；播放顺序可以选择一次、顺序、随机、循环四种；此外还有混响和音量调节。总体效果比起PogoShell的MIDI插件那乐器不全、播放频率又低（16KHZ）的效果，都不知道怎么说了……

不过由于软波表比较大，所以程序安装会占14M左右的空间（不管MIDI有多少，这14M是必须的），因此，MIDI装得越多越合算，一般64M的烧录卡就可以装500多首MIDI，因此大家完全不必为卡里空间不够的问题而担忧。

使用篇

使用全攻略

说了这么多，让我们看看软件的使用吧。目前elfmid最新版为2.0，将其解压到一个文件夹下就可以用了（注意：这个文件夹下的文件不能随意删除）。把要转的MIDI文件拷到mid文件夹下，一定要记得去除MIDI的只读属性！否则会转换出错，造成同一MIDI重复的错误。如果万一忘记造成了转换出错，可以删除转换过程中在tr.exe同目录下新创建的文件（有SongList等几个文件）后重新转换。为了防止意外，软件最多只能转10000（没错，是1万！）首MIDI，不过谁的卡里可以装这么多MIDI呢？GBA最大寻址能力是32M，10000首MIDI按每首10K来算也约有100M了……所以软件绝对能满足我们的需要。接着运行tr.exe，点击“转换”，一般转换100首MIDI大约20秒钟，有些MIDI由于格式问题会转换失败（用Cakewalk、NoteWorthy Composer之类软件打开再另存），程序会跳过这些继续转换，一会儿过后，在软件的目录下会生成一个song.gba文件，大小约等于simple.bin（1.7M） +MIDI文件总容量x2/3。转的时候要注意：由于软件对每首MIDI转换时限为两秒，超过两秒就报错，因此在转MIDI时最好不要同时运行多个软件，以防止转换失败。



现在就把song.gba烧到你的卡里试试吧。上下键是移动方框选曲，LR键控制翻页，A键播放，B键停止，Start键用于打开播放选项，选完后按B键退出。在GBA上听的时候频率一般选择32KHZ，如果选择44KHZ会因为频率太高而出现跳音，而在模拟器上运行时则可以选择44KHZ，混响推荐设置在0到9之间，音量在15到20之间（音量太高会出现爆音）。现在我就是把SP的灯关掉，合上SP边听MIDI边写稿呢，呵呵。

很多玩家抱怨软件的背景不能换，其实说到底，这毕竟原本是写给我的五一特别版，由于时间匆忙，因此功能也不可能达到完美啦，何况大家也不会在听MIDI时眼睛一直盯着背景图片吧。其实我原来也想改掉背景图片的，后来发现图片是JPEG格式，不能用一般汉化游戏的图片处理方式修改，哈哈……而且图片分辨率是800x600的，现在JPEGViewer也不能支持分辨率这么高的图片了，从这里也可显出elffinal实力的强大。

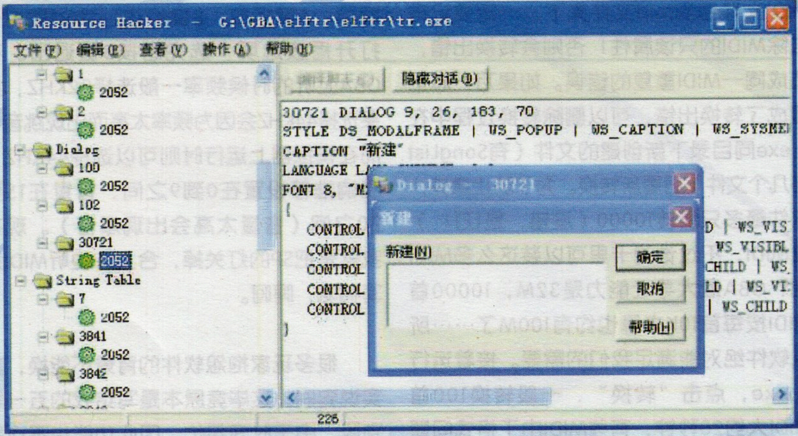
另外这里我需要再提一下，一些玩家反映用Sappy导出的GBA游戏MIDI转换的时候会有问题。由于Sappy导出的MIDI格式不是标准格式，因此不能直接用

“elffinal的mid”转换，而且用Sappy导出的MIDI乐器使用不正确，所以效果和GBA上的实际效果不太一样。

因此要想获得好的效果，还得充分发挥你的音乐才能，修改导出的MIDI的乐器配置以符合自己的要求。

展望篇

无责任乱谈



说了这么多废话，大家一定把我这个Lamer看透了吧，不过成为有幸第一时间拿到该软件无限制版的幸运儿之一，我还是有一些牢骚要在这里发（C：适可而止）

对于新版本，我想一定会实现一些以下功能：暂停、下一首和上一首、可更换背景图片。

通过英化tr.exe文件，我发现其中还隐藏了很多没有开放的东西（如上图），为此我特意问过elffinal老大，他说现在开放的功能仅仅是冰山一角。因此，我猜想：首先，软件最终可能会成为一个可以一边看书一边听MIDI的电子书软件，根据是在初版elfmid生成的Rom里有几篇文章和两张800x600的JPEG图片，我想elffinal大概想把MIDI功能完善后加入到最初和MIDI一起发布的那个电子书软件里吧。

另外，软件可能会变为类似PogoShell的多媒体软件，从elffinal发布的各种Demo来看，内容涉及MP3播放、JPEG解码、MIDI播放以及GIF动画播放等多媒体内容，软件最终成为一个类似CGP原组长ROC想要开发的Media Boy那种软件也是很有可能的。

当然，以上两点只是我个人的猜测，结果还是让我们拭目以待吧。不过软件最近是不会发布新版本了，因为五一过后elffinal就去河南工作了，我也已经很久没在论坛上见到他了。我自己也由于学校放假需要暂时离开网络。不管怎样，这个版本已经够让我们兴奋一阵了吧。

连载中 掌机制造 GAME BOY ADVANCED GBA游戏汉化vol.3

TGB汉化工作室/yeyezai

说起GBAComp，必说到一个重要人物——施珂昱，汉化界的老前辈，最早的非商业汉化者，曾汉化了……离题了～本文重点不在施大，而是他的工具GBAComp，下面就说说GBAComp是什么吧！

GBAcomp的概况

1、GBAcomp的底层程序是agbcomp.exe，因为agbcomp.exe是一个DOS程序，操作得需要输入一些指令，麻烦是不可避免地，最主要的事，能够轻松操作它的人没有几个，所以GBAcomp就从施大手中诞生了！

2、GBAcomp（中文名为：GBA LZ77压缩数据处理程序）是一个GUI。所谓的GUI，就是一个“Graphical User Interface 图形用户界面”，简单的说，它就是一个“导游”，能引导你完成某些复杂的功能，少走许多弯路。但在2.0版中，它添加了agbcomp.exe没有的功能，因此，GBAComp不再是一个单纯GUI。

至于agbcomp.exe 的用法，如果会使用的本底层工具的朋友，也许会发现它的特殊功能。由于本人还不熟悉DOS系统程序，故不清楚它有哪些特殊功能。不过，我们会使用GBAComp就足够了。

AgbComp [–b] [–f] [–h] [–d 8|16] [–r] [–l 搜索] [–h 4|8] 导入文件

–b 导出二进制(*.bin)文件。

–h 数据文件头。

–d bitSize Differential filter.

–r Runlength encode.

–l 搜索 LZ77编码（压缩数据）

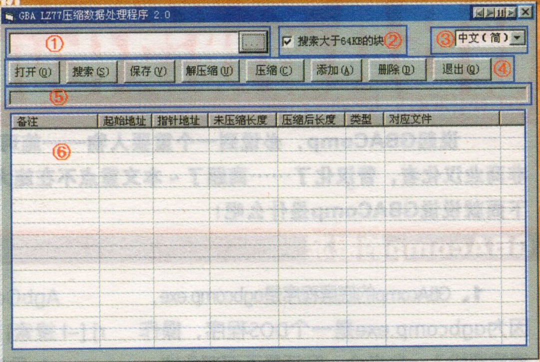
–h bitSize Huffman encode.

3、GBAcomp可以解压缩LZ77。什么是LZ77呢？要解释这个又要长篇大论了（况且本文重点不在它）！如果您想具体了解，可以到本站的下载区下载《lz77压缩指南》（TGB成员“八月凉”翻译），或是《从头开始学汉化》电子书版（请到http://tgb.go.3322.org下载区下载）。总之，这个LZ77是很重要的！引用某前辈的一句话“如果能够掌握LZ77压缩算法的话，对于以后自己在数据压缩领域的编程很有帮助的。”

GBAcomp的概况

GBAComp 1.0大概是在去年7月份公开，直至去年底，共发布了1.0、1.1、2.0三个版本。在最新的2.0版中，**有如下功能 1、**支持多语言（简体中文、繁体中文、英文）；**2、**取消“压缩引擎选择”功能，完全由程序自行控制；**3、**自动扩容 。至于下一个版本，从施大给我的来信中得知，那是关于地址方面的，常上网的朋友可要留意了！

GBAcomp软件界面解析



[1]浏览选择ROM： 点击这里会弹出ROM选择框，选择一个 GBA ROM 即可（默认值：GBA ROM 文件）。

[2]选择大于64KB的块： 选择后可搜索出大于 64 KB 的压缩块（默认值：选择）。

[3]语言栏： 2.0版新添加的功能之一，可在不同的操作系统中选择不同的语言。内置语言：简体中文、繁体中文、英文（默认值：因不同系统而异）。

[5]进度栏： 搜索时显示的进度。

[6]数据栏： 搜索完成后，完成显示压缩的数据的“备注、起始地址、指针地址、未压缩长度”；解压缩后就会自动补充“类型、对应文件”。

[4]工具栏： 打开、搜索、保存、解压缩、压缩、添加、删除、退出

1.打开： 打开原有的 *.GCS（GBAComp Search File，GBAComp 搜索文件）。（扩展名：*.GCS）

2.搜索： 选择 ROM 后，就可以对 ROM 进行搜索压缩数据。（时间因电脑配置而异）

3 保存： 搜索压缩数据后，以 ROM 名为文件名进行保存数据文件。（扩展名：*.GCS）

4.解压缩： 将压缩的数据解压缩出来。（扩展名：*.bin）

5.压缩： 将修改后的数据压缩回 ROM 中（只能压缩对应文件名的 *.bin）。（扩展名：*.bin）

6.添加： 添加新的压缩数据（要求输入：备注、起始地址、指针地址、未压缩长度）。这一项需要熟悉LZ77高水平的知识，一般的用户可不必使用。如果错手删除了，也可以手动恢复，或是重新搜索。

7.删除： 删除原数据。有些压缩的数据是没有用的，删除掉可以减轻工作量。

8.退出： 退出 GBAcomp。退出时一定要选择这一个退出，否则会有些文件占用系统内存。

GBAComp的使用&提示

1、虽然默认选择了“选择大于64KB的块”对 ROM 进行搜索会搜索出压缩数据，但取消选择再进行搜索的话，说不定会搜索到意想不到的东东哦（毕竟压缩的数据块还有小于64KB的呀）！

2、由于搜索压缩数据需要一定的时间且占用较大的内存，此时程序会进入“无法响应”的假死状态，请耐心等待一至两分钟，同时，停止运行、关闭大型的程序（占用内存较多的程序），让GBAComp能使用更多的系统资源。

3、保存后的 *.GCS 文件，是可能使用记事本打开看的。以下就是看到的主要信息：

DATAADD=1

ROMNAME=（ROM的地址）

REMARK1=（备注）

BEGADD1=（开始地址）

HANDADD1=（指针地址）

UCOMPLENG1=（未压缩长度）

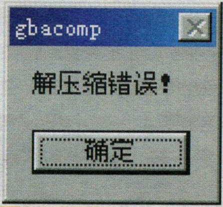
COMPLENG1=（压缩后长度）

TYPE1=（类型）

FILENAME1=（解压缩后的文件地址）

这些信息，我们看看就可能了，不要乱修改哦！否则出错了，可别找我~~

4、解压缩时，会出现两种状况：①解压缩错误，可能是被压缩的数据太大，无法解压缩；②解压一个数据，却出现几个数据被解压，是因为这几个数据是相连的，解压缩后恢复成一个完成的数据。



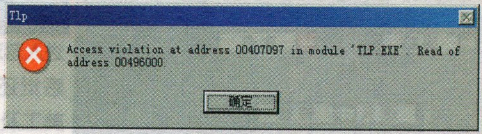
5、如果清楚了解压缩后的数据中的内容，就为它的备注起名，下次打开时就一目了然！

6、删除没有用的数据，减少自己的工作量（至于删除哪些，在修改 bin 文件中会提到，也可以凭自己的直觉）。

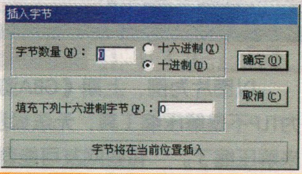
7、如果修改后的 *.bin 比原来的大，则不能压缩回 ROM 中；与原来等大或比原来的小则可以压缩回 ROM 中。这一点是很重要的，切记，切记。

修改 bin 文件步骤

1、查看 *.bin：解压缩一个数据(请在本期光盘中查找test.bin），用TLP打开它，是在1BPP格式，点击“查看→查看格式→GBA”，就出弹出错误窗口，这说明 bin 文件太小了，无法正常打开。此时打开另一个文件，再回来看它，就可以看到数据了，可是不能自由调整Tile，只有稍微修改这个小bin就可以解决了。



2、为 *.bin 扩容：用任何一个16进制工具（我使用 Hex Workshop）打开这个test.bin，“编辑→插入”（或使用快捷键Ctrl+ins），在这个 *.bin 的文件头与文件尾插入N个字节（推荐插入5000个16进制的00），保存文件（另存为）。



3、返回1，就不会出现些错误信息了！也不用打开另一个文件了！

4、修改完 *.bin ，点击“编辑→选择字块”，在 *.bin 前后选择刚才插入的字节字数（5000），再把这些删除就可以回到原来的大小了！

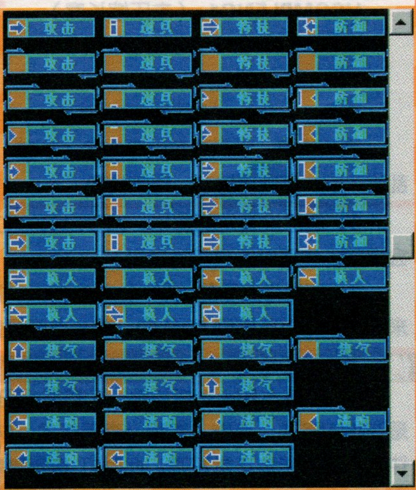
实战演习

随便拿个ROM来开刀吧！如果Lucky的话，就会找到游戏图片被压缩的游戏。到底是哪一个，我也说不准，多试试，就会找到了。



这个就是我用GBAComp解压缩后的Bin（解压缩的图片**【左图】**），已经进行步骤2及窗口的调整，将这部份图片导出、汉化（导出与汉化方法请见上期杂志），再导入Bin中就是如此**【下图】**。Bin的第一步汉化完成，接下来进行步骤4，这样，Bin文件就与原文件一样大小，压缩回去不会出错。





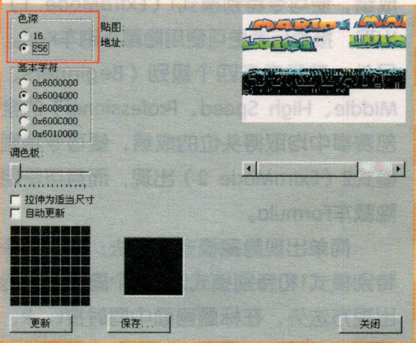


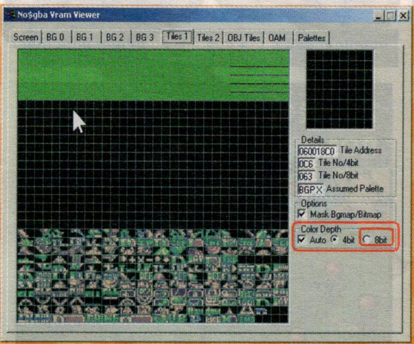
进入游戏中用到此图片的地方**【左图】**，感觉还可以！至于是否美观，那就是美工及后期修正的事了。

再次解释压缩数据

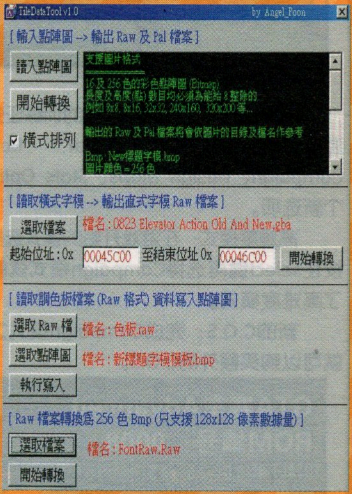
以图片为例，上期《GBA游戏汉化vol 2》有说“被压缩的图片是怎么样的呢？因为TLP不是解压缩工具，无法显示出来，凭我们的肉眼也无法看得出，这就得借助工具来解压缩了。”有些网友可能就认为，只要在TLP下无法用肉眼观察得到的，就视为图

片被压缩，那就错了！因为TLP 1.1支持GBA 1BPP、2BPP、4BPP格式，而8BPP格式未支持，恰恰在有些图片在8BPP下就完全显示了！所以这类8BPP格式的图片就不能称为“压缩图片”，只能说是TLP不支持罢了！运行VBA或NO$GBA，在贴图查看器中，选择色深中的256或8BPP就可能看到。





说到8BPP，就想起天使组的几款作品，几款游戏的LOGO都汉化成中文了！我很羡慕（完美汉化啊），曾咨询了Angel姐，Angel姐解释了一大堆，还放出一张新版bmptoraw——tiledatatool截图【**右图**】，当时的我一头雾水……汗，真对不起Angel姐。后来的施大的指点下，明白了8BPP，也成功汉化了《口袋怪兽弹珠台》的LOGO。



同理，像是《逆转裁判》系列、《Black Matrix Zero》等游戏，就是文本被压缩的，用GBAComp解压缩后，就可以在bin文件中查看到文本。当然，对照表得完成才能得到全文本。译完后，导回，完成新对照表，就完成文本汉化了！

篇尾曲

说句实在话，光会使用工具是不能完整汉化游戏的！还有多学习学习，就如本文提到的LZ77，因为LZ77压缩算法是一种使用非常广泛的压缩算法。再者，掌握一种编程语言，对汉化是有帮助的，一旦遇到重复的步骤，写个程序，让它完成就快多了！但有现在的工具，我们还有充分利用，资源共享嘛！那在下一期中，我将为大家介绍几款文本辅助工具，实用还是不实用，大家看后，亲自操作就知道了！

秘技

秘技乱弹

高级战争
ROM编号：0095



游戏中的各类模式

新游戏模式：在完成所有的训练任务后，游戏开始菜单中就会新增War Room、Campaign、Design Maps、Stats Options四个新选项。

高难度模式：在游戏开始的模式选择中，按住select键再选择Campaign模式就能进入了高难度模式。

新的C.O.S：完成Campaign模式之后，就可以购买额外的C.O.S。

GTA赛车Advanced
ROM编号：0008



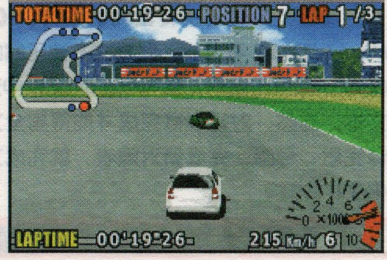
隐藏模式及隐藏跑车

游戏开始时选择Championship模式，然后在首三个级别（Beginners、Middle、High Speed）的全部赛事中均取得头位的成绩，便可令特别模式1（ExtraMode 1）出现，接着玩者更可使用隐藏小跑车Kart。另外，若玩者在四个级别（Beginners、Middle、High Speed、Professional）的全部赛事中均取得头位的成绩，便可令特别模式2（ExtraMode 2）出现，而且可使用隐藏车Formula。

简单出现隐藏模式的方法：除上述令特别模式1和特别模式2这两个隐藏模式的出现方法外，在标题画面中同时按L、R、B和方向键左亦可开启特别模式1（ExtraMode 1），同时按L、R、B和方向键右则可令特别模式2（ExtraMode 2）出现。

即时观看爆机画面：在标题画面中同时按L、R、B和方向键上便可。

GTA赛车Advanced2
ROM编号：0411



隐藏要素全开

所有改装零件：在标题画面按住L+B再按上。

全部特别模式：在标题画面按住L+B再按下。

全部赛道：在标题画面按住L+B再按右。

使用全部车辆：在标题画面按住L+B再按左。

冰河世纪
ROM编号：0655



4个奖分舞台出现：游戏每一舞台有40个坚果，如果都收集齐，过关后在舞台画面右下角就会出现一个黄金坚果标志，如果每一个舞台都得到这个标志就能让4个特殊的奖分舞台出现。

直接观看结局：在密码输入画面输入“TSLMFD”就能直接观看结局；如果输入“MFKRPH”还能看到另一组结局画面。

眼睛少年
ROM编号：1475



这是款立体游戏，当然要达到立体效果得购买专用的立体眼镜，在这款游戏里，Konami的经典密技输入方法依然有用，游戏中暂停后输入“上上下下左右左右BA”，可以获得最强装备；输入“上上下下LRLRBA”则可以把血槽恢复满。

超级泡泡龙Advance
ROM编号：0369



隐藏关卡出现方法：

在游戏标题画面下依次输入B、R、L、B后右下方就会出现一个地球的图案，之后进入游戏，就会出现隐藏关卡。如果在通关后输入此密技，就会出现全新的135个关卡！

隐藏角色出现方法：

在游戏标题画面下依次输入A、R、L、A后左下方会出现两个头像，进入游戏后就能选择两个新角色。

超级躲避球
ROM编号：0040



隐藏模式出现条件：

只要完成Champpionship模式一次，便会出现Special（特殊）模式，该模式下除了可自由更改场地外，还可以使用所有队伍参加比赛，另外再完成游戏一次后更可以使用游戏中的Dream Team（梦之队）。

超级机器人大战A
ROM编号：0111



爆机后的隐藏要素：

打爆机后电脑会问你是否将SAVE储存下来，选择“是”并保存（Save），然后回到标题画面读取该记录并重新开始游戏，便会发现多了以下三个要素：

1、取得资金为标准的1.5倍。

2、全机体可装备四件强化部件。

3、全机体的武器、能力可改造15段。

出现两个神高达：

在恶魔高达路线26话，对付恶魔高达的时候，让神高达与风云再起合体，并让合体后的多蒙将恶魔高达再次干掉。此时本应该发生剧情，但是看到风云再起与神高达分离，剧情发生一半就停止，而且风云再起会变成神高达的样子，也就是出现两个神高达。而且此时，复活后的恶魔高达驾驶员变成了AI（原来的铃消失了）。这时什么也不做选择回合结束，下一回合画面变暗，开始发生剧情，如果之后将恶魔高达击落还有更有趣的现象发生，大家可以自己去尝试。

Guilty Gear X – Advance
ROM编号：0280



在标题画面中依次按：

上下右左A：可以使用Testament

下下RLR：可以使用DIZZY

ABALL：original mode（原始模式）

LRAAA：limit release mode（极限模式）

右下左RR：extra mode fighter（特别模式）

按左下右L：guilty gear mode（Guilty gear模式）

超级街霸2X
ROM编号：0062



战斗结束，根据玩家在战斗的表现得到不同的Vs Point。Vs Point累计到一定程度就可以开启游戏中的隐藏要素和模式，具体要求如下：

200点：　生存模式中追加“拆车”
250点：　生存模式中追加“打木桶A”
300点：　生存模式中追加“打木桶B”
350点：　生存模式中追加“VS 5”
400点：　生存模式中追加“VS 10”
450点：　生存模式中追加“VS 30”
500点：　生存模式中追加“VS 50”
550点：　生存模式中追加“VS 100”
1000点：　时间挑战模式中追加“8人对决”
1100点：　时间挑战模式中追加“与四BOSS对决”
1200点：　时间挑战模式中追加“与豪鬼对决”
1300点：　时间挑战模式中追加“与RYU、KEN对决”
1400点：　时间挑战模式中追加“与所有人对决”
5000点：　可以使用豪鬼
8000点：　追加GALLERY（即画廊，按R键进入）
9999点：　可以使用真豪鬼

街头霸王Zero 3 Upper
ROM编号：0608



在标题画面下输入：

左,右,下,右,L,L,A,L,L,B,R,A,上：可使用全部角色

A,上,A,L,R,右,L,右,A,下,右：可使用Ism-Plus模式

A,上,A,L,R,右,L,右,A,下,右：可使用Ism-Plus模式

L,右,A,R,上,L,右,B,A,上,右,下,右：可使用全部模式

Final Battle 模式下：

选人后的在速度选择画面

同时按住A键和B键，可直接与真豪鬼对战

按住Start键选贝卡，可使用最后的贝卡

按住Start键选豪鬼，可使用真豪鬼

毁灭战士
ROM编号：0155



通过输入密技，可以开启各类模式，以下密技都要按住L键和R键后输入：

神模式：A、A、B、A、A、A、A、A

电脑地图：B、A、A、A、A、A、A、A

辐射波：B、B、A、A、A、A、A、A

无敌模式：B、B、B、A、A、A、A、A

狂人模式：B、A、B、A、A、A、A、A

全武器：A、B、B、A、A、A、A、A

钓鱼太郎五
ROM编号：0430



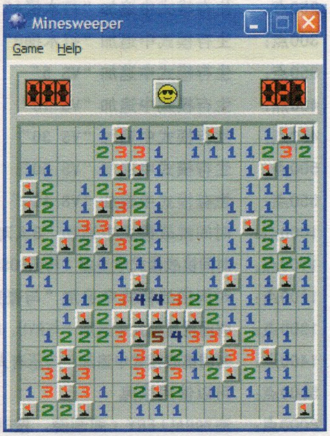
交流空间

我的掌上旅程

文/LuckZ

朦胧期

初中的时候，我家买了电脑。起初，我每天只会玩一些纸牌、扫雷一类的游戏（因为那时我还不知道有D版）。看着那些动辄数十元的正版，我还只有咽口水的份儿。



没有人不知道的扫雷

MAME

在模拟界家喻户晓的MAME

有一天，我碰到了《模拟地带》的创刊号，看着光盘目录上一长串的游戏（虽然我一个都没听说过），难道10元钱 就可以买到这么多游戏吗？我毫不犹豫买下了它，开始了我真正的游戏之路，在这里我认识了Mame、Raine、Neorage、超任、PS、MD，甚至还有我以前的最爱--FC和GB，我也是第一次在这里听说了GBA的名字。

与GBA的相遇



初识GBA，是在模拟器上。我清楚地记得，当我见到用模拟器玩机战A的时候，真的是惊呆了，和GB那土黄色的昏暗画面相比，GBA不仅有彩色的游戏画面（我当时还不知道有GBC），而且比GB的屏幕精细得多，说成是PC游戏的标准也丝毫不过分。可是，这毕竟是可以拿在手中玩的掌机呀。曾经有一度，我的梦想就是能拥有一台GBA。说是“一度”，是因为这个梦想很快就实现了。

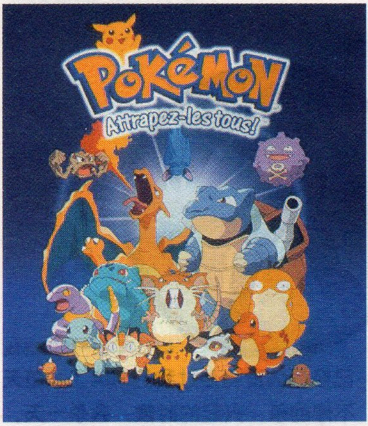
有一天，我正在用模拟器玩GBA上的GTA，爸爸进来了。他看见我正在玩赛车（他一直很喜欢赛车游戏的），便过来问我，我详细地向他解释了GBA的相关知识，他听后并没有什么表示便出去了。现在想想，那真是我游戏生涯的一个转折点。没过多久，爸爸去了欧洲出差，那天正好是我的生日，爸爸回来时拎着一个巨大的袋子，里面全是给我和妈妈的礼物，其中有一件就是……

我反反复复看了好几遍才确定没有看错，那上面清楚地写着"GAMEBOY ADVANCE"。那一刻，我真觉得自己是世界上最幸福的人。但随后，妈妈却以影响成绩为由，禁止我买卡。那感觉仿佛从天堂直接掉到了地狱。那段时间，我每天回家都要开机看一遍启动画面，等待那悦耳的"铃"声传入耳际。每天的激励，也使得我加倍的努力，为GBA而努力学习。期终考试时，我创纪录考了全年级40名，这就是GBA的力量。



拥有GBA曾经是多少人的梦想

流金岁月



进入假期，禁令解除了，我也迅速的投入了GBA的怀抱，先后购入了《机器人大战A》《黄金的太阳》《封印之剑》《口袋妖怪》等卡带（编语：你的零花钱也够多的），那段时间，我的游戏热情空前高涨，每个游戏都能玩上几个月，榨干每个游戏的隐藏价值是我的目标。不过，总是一个人玩不仅遇到困难无法与人交流，也无法体会到通信的乐趣。于是，我盘算着拉几个玩友一块加入"掌机一族"。很快，在我的宣传下，几个同学也购入了GBA，成立了"掌机帮"，每天交流对战，不亦乐乎。《萨尔达传说--四支剑》《光明之魂》，都曾经是我们的连机项目。当然，最经久不衰的还要数《口袋妖怪》，从发售之日到今天，还有人在课余进行比试，《口袋妖怪》真乃妖怪级游戏啊！

烧录卡的错?

随着GBA上的大作越来越多，我在经济上有点吃不消了。（编语：嘿嘿就知道）于是，我决定一次性投资，购入烧录卡。刚开始，我走马观花的换游戏，今天有人说《恶魔城》好，我就烧了《恶魔城》；明天有人说《银河战士》好，我再换成《银河战士》。一个月下来，没有好好地玩过一个游戏，唯一几个能够看得上眼的，用金手指改出无敌存档，就如此不知所云地草草通关了，甚至有的游戏只看了个片头就删掉。逐渐的，我从一个玩家变成了ROM收集狂，近2000个ROM，竟没有一个用心去玩过，有时，只是单纯的对着那一长串文件发愣。有时候我会想，是因为我变了，还是一切都是烧录卡的错?



无责任展望

转眼间，GBA已成为过去，PSP与NDS才是人们眼中的主角。NDS继承者任天堂游戏性至上的理念，但卡带媒介使得NDS即使有正版也会远远超过GBA卡带的价格。至于PSP，还不如买台PS2坐在沙发上玩来得愉快。不过，新时代的掌机大战，作为掌机一族怎能错过。相信随着任天堂和索尼进一步公布情报，我也会锁定自己的目标。

无论如何，泡面会一直占据我的生活。（编语：整天吃泡面对身体不好，大家可不要学他），伴随着我等待和“它”的亲密接触，据本人估计这两款掌机的价格都会在2XXX左右。

游子生涯

文/任永鹏



CS乃网吧一热门游戏

回忆已成往事

说来惭愧，在阅读本期《掌机地带》之前，已经很久没有动过我的GBA了。每天的生活只是坐在电脑前，跟一伙人火拼CS。杀、不停的杀，兴起的时候，会杀一天，直到头晕脑胀、恶心为止。那天我像往常一样，杀到肚子饿了从网吧里出来，去食堂吃饭，回来的路上顺便去书报摊看看。已经很久没去看过了，随便地看了一下，就看见了《掌机地带》这本书，想起了我那尘封已久的GBA，那个曾经带给我无数欢乐的掌上精灵。

初次和GBA相识是在高三时，高三的生活是紧张而枯燥的，每天都是无穷无尽的做题、讲题、考试、讲解、再考试、再讲解。我们也想出了各种各样的打法时间的娱乐方式：看漫画、看杂志、下五子棋等等……坐在我后座的同学突然有一天拿来一台GBA，那时候我已经从游戏杂志上面知道有这么一台东西，却从未见过活的。（编语：应该称为实物）这回逮着活的了，还记得那是一盘马里奥赛车的卡，当时的我马上被那美丽的画面以及超高的便携性和游戏性所深深地吸引。我暗下决心，今后也要拥有这样一台主机。



到 底 谁 更 快 呢

感动 特别的感动



GBA上较为出色的RPG

那以后，我们的生活不再那么单调乏味，经常研究如何才能将单圈时间缩得更短、要跑哪条路线才是最近的等等（话题）。我最拿手的跑道是河滩跑道，经过反复的研究和实践，我将河滩跑道的成绩缩短到了一个不可逾越的高度，我也因此成为了沙滩之王。而我的另一个同学主攻公路，就成为了公路之王。现在想想那段很多同学在一起玩的时光真的是特别的美好。而我现在却是孤零零的一个人在教室里写信，有些伤感……

高考结束后，大家相继进入了不同的学校，最重要的是离开了父母，可以自由了。于是在上大一的第一个国庆节，我从生活费里提了六百块去市里买了台心仪已久的GBA，随机还买了一盘《黄金的太阳》。拥有GBA的日子是快乐而幸福的，每天最高兴的事就是躺在床上玩《黄金的太阳》。大家都知道这是个日文版的GBA游戏，而且带有解谜成分，可想而知对于我这样一个新手来说难度有多大，那时也不知道是从哪里来的那么大热情，每天都研究到很晚，遇到周末更要玩到两三点，就这样经历了无数的“磨难”，游戏终于打通了。看着通关画面，心里只有两个字，感动，特别的感动！

触景伤情

然而，这种感动却成为了GBA给我的第一次也是唯一的一次美好回忆，后来玩各种各样的RPG卡带，都是上手两三分钟后给搞得晕头转向，不知道该干什么，立马拔卡走人。玩游戏的热情，就这样在一次次的试卡、晕、换卡、再晕、再换卡的循环中渐渐地被消退。终于有一天，我不再抱着那台心爱的GBA了，把它锁进柜子的角落里，和同学一起去玩起了《传奇》。这GBA一放就是一年多，我也曾多次想找回当年的感动，但看着那数以百计的卡代，却一直找不到让我中意的……

“同学，你该付钱了”老板娘的话打断了我的思绪。

“噢”我掏出了钱包。

GBA，我的老伙计，是你重出江湖的时候了，手里拿着《掌机地带》的我想。

但愿……



复活GBA

拥有掌机的女孩

文/左丰芹

如果不看题目，你肯定猜不出我是一位女掌机迷吧！八岁那年，一个偶然的机会，生性爱玩的我结识了电玩。记得当时，一群人围着一台小彩电、一部FC，挤在一间刚砌好的小屋里，众人喧闹的声音混着新刷墙壁的味道，至今记忆犹新。那时接触了平生第一个游戏，任天堂的经典--马里奥，当时我管它叫“采蘑菇”。看着可爱的马里奥蹦蹦跳跳、勇闯难关的样子，我每一根神经都被它牵动着。从那时起，我便与电玩结下了不解之缘。一有机会。我便偷偷跑到小屋，但当时大多都是在一旁观赏，上机实践的机会很少，后来经常因看得入迷而忘了吃饭时间，而且一个小女生老去男生呆的地方也有违常理啊！就为这事，爸爸没少教育我。可是游戏的诱惑常让我忘乎所以。一次爸爸出差，给我买了台红白机，我兴奋得一夜无眠。从此，我的游戏生涯开始了。



FC整整影响了一代人

每逢周末，一群伙伴带着各自的卡带，聚集在你家或他家，轮番上场，甭提多带劲了！几年后我上了初中，电玩杂志走进了我的生活。第一次买游戏期刊，包括广告都记不清翻了多少遍。随着眼界的开阔、知识的增加，渐渐的，FC沉睡了，取而代之的是MD、PS……

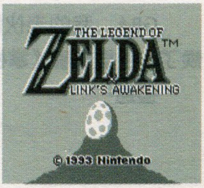
掌机情结

转眼上了高中，远离家在外求学，更让我渴望了解电玩，于是乎GAME BOY成了我学习之余的好伙伴。从ACT到RPG，从日文到中文，从小品到大作，凡是见过的游戏都想尝试一下。由于当时时间有限，没有几个玩得很透的游戏，但它们给我的乐趣却是无穷的。



在当时拥有一台GB
是多么幸福的事

而今，我已经是一名在校大学生了。身份升级了，掌机自然也要升级咯！所以，GBA便成为了我的现任“伴侣”。为了更好地利用掌机，当别的女生正在津津有味地读《女友》时，我却沉浸在《掌机地带》中。实在无聊时，便摸出包里的SP秀一下。在我的带动下，班里的几个“省铁高手”也开始加入玩掌机的行列。GBA有数以千计的游戏，我感兴趣的是益智类挑战自我的游戏，玩得经常让一些男生瞠目结舌，巾帼不让须眉：）相信大多数女生也爱玩这类游戏吧！



我想，将来我的游戏道路也会一直走下去，而掌机定会成为我生活中不可缺少的一部分，愿天下酷爱掌机的玩家都能成为朋友，分享彼此的快乐！

掌机部落

前言

经历了千辛万苦，掌机地带终于从大开本改为了现在的小32开，真正实现了“便携”的理念。如果说第四期杂志的策划耗费了编辑们无数的精力的话，第五期杂志便是在无数读者的支持和鼓励中面市的。通过第四期杂志反馈的无数封饱含热情的读者回函卡，小编们备受鼓舞，即使在老编的铁血政策下仍能保持极高的工作效率和积极性。与GBA Link合作的烧录卡抽奖活动让更多的人认识了掌机、认识了烧录卡，最重要的是认识了《掌机地带》。不能说杂志这样做没有居心，但我们决定把自己的心声通过杂志推销给各位读者的心愿却是真诚的。

上期杂志制作结束后编辑们在一次聚餐中私下聊到了今后的抽奖将采取怎样的形式才能吸引读者、才能让更多的读者受益。我们曾经想过制作一个类似于《勇者斗恶龙》中的宝箱型纸盒作为抽奖信件的存放容器，并用数码相机照一张照片放在杂志上供各位读者调侃。不过调侃归调侃，话说回来我们现在的抽奖方式存在太多的不合理，最大的一个原因就是很多年龄小的读者不具备太强的写作能力，而他们对杂志的支持和参与和大家是均等的，在众多低年龄读者的来信中我们深切的感受到这点。今后抽奖的方式将会趋于合理化，敬请期待！（老编：合理！什么才叫合理！现在不合理吗？要有付出才有回报，这是最合理的！）

菜鸟乐园

上期菜鸟乐园雪晴给大家介绍了有关于掌机的几个基本名词，不少菜鸟玩家反应热烈，看来我的目的达到了（雪晴旁白：我们菜鸟的力量是不容小视DI！），本期由赵忠玩家给大家介绍关于烧录卡方面的相关名词，希望能得到大家的继续支持。

烧录卡的问世

由于任天堂习惯将卡带作为其大部分主机的游戏载体，而卡带由于其较高的成本导致了一般消费者无法轻易承受，于是出现了烧录卡这么一个东西。烧录卡与一般卡带的最大区别在于可以反复擦写，一般卡带只能装载一个游戏，而烧录卡则是一次性投资长久受益，当然这一次性的投资金额很可能会高出一般卡带好几倍，换来的是可理论上无限次擦写的功能。其实烧录卡并不是在GBA时代才有，早在使用卡带的FC、MD时代就已经有可擦写的卡带面世，当时由于一般人完全消费不起烧录卡，这些卡带都是给游戏店老板用于店头，提供游戏的烧录服务，收取一定的服务费。不过真正把烧录精神发扬光大的还是GB系列主机软件的繁荣。任何一款烧录卡的出现，其价格势必令人发指，而后虽然有所回调但与普通卡带的价位还是有很大差距。所以至今对于中小学年龄段的玩家而言，一款大容量的GBA烧录卡仍然是不小的奢望。

F2A

老牌的烧录卡厂商，在开拓GBA烧录卡领域的道路上可谓功不可没，也为之后的各种烧录卡提供了大量的宝贵经验。值得一提的是其近乎完全开放的烧录内核，被众多后来居上的烧录卡厂商所借鉴。F2A初期的烧录速度是令人较难忍受的，而且由于其销售重心一直没有转移至国内，所以国内玩家很少能够接触到这款烧录卡。

EZ FLASH

几乎是掀起了国内烧录卡购买和使用狂潮的一款烧录卡，令人咋舌的价格以及较好的口碑曾一致被众多媒体大力吹捧。由于其面世国内时间较早所以知名度一直较高，即便是在众多各具特色的烧录卡开始纷纷出现试图占领这块市场的今天，EZ仍以其高普及量鸟瞰众多的对手。

XG FLASH

从EZ FLASH开发小组分离出来的一部份开发人员打造的这款烧录卡，利用EZ FLASH的高价位特点，致力于低成本低价位的销售路线，取得了一定的成功，不过问题也相对EZ FLASH较多。在众多烧录卡开始推出后继产品之后，XG全新开发的第二代XG2系列开始明显加大了宣传力度和售后服务，软件的特点也渐渐与EZ FLASH产生鲜明的变化。

EZFA

又是从EZ FLASH开发小组分离出来的一部分技术人员创建的EZFA开发组，开发了这款名为EZFA的烧录卡，虽然是在EZ FLASH的基础上开发，但EZFA很快摆脱了俗套形成了自己的一套独特的软件风格，凭借产品的质量迅速在国外市场上获得了不小的成功。如今EZFA开始了进军国内市场的步伐，在加大宣传力度的同时还一度调低了价格，拥有稳定质量和合理价格的EZFA是不少有着一般消费能力的烧录玩家不错的选择。

GBA Link

电子DIY小组开发的这款烧录卡有着十分鲜明的风格，毫不讳言，这是最为贴近国内用户的一款烧录卡，卡带设计的初期在各方面都欠缺竞争力。直到后面ZIP压缩卡带的出现，才真正的完全扭转了劣势。如今GBA Link在强化用户界面和使用功能方面狠下功夫，招揽了大量的用户群，逐渐成为最受欢迎的烧录卡带之一。

EWIN FLASH

EWIN开发小组开发的一款烧录卡，仍然采用EZ FLASH类似的烧录规格，与XG FLASH一样与EZ FLASH可以使用同样的烧录器，不过其自行开发的操作系统非常有特色，可以供用户手动更换图标等功能虽不属于烧录卡范畴，但也能算得上是一个不小的创意吧。虽说该烧录卡面市只有很短的一段时间，但其合理的价格以及自身的特色已经能够吸引不少的用户了。

EZ2 SP

EZ FLASH的第二代产品，从EZ FLASH的架构上进化而来，拥有EZ FLASH第一代继承下来的的产品规格以及长期积累下来的良好口碑、稳定的用户群，不过价格仍然是居高不下，因此相对GBA Link

来说普及量还是稍微要小一些。许多游戏店头都有销售，产品的渠道和宣传做得比较到位。

智慧宝盒

新惠福出品的一款烧录卡，价格相当便宜，功能也较少，一般被称为聪明卡。很多游戏需要打补丁才能正常记录，手头并不宽裕的玩家的选择。

问答时空

有问必答 是我们的宗旨

公众问题：

不少读者特别是小龄读者来信中提到，杂志附带的光盘无法播放，小编们仔细“研读”这些来信中所述问题，发现可爱的读者们原来是把杂志的光盘放到VCD中播放，所以特别做以下回答：

我们杂志的光盘和其他游戏杂志不同，是属于电脑专用的光盘，而不是VCD，更不涉及VCD1.1/2.0版，通过压缩光盘的内容丰富程度是其他光盘无法比拟的，但同时也造成无法使用VCD播放其中的影片以及对某些电脑知识不够的读者使用困难的问题，在易用度上我们会一直改进，同时也希望大家能了解我们光盘的用法。

江西读者汪博：

请问GBA的A代表的是什么意思，是冒险的意思吗？

答：非也非也，GBA的A是Advance的缩写，表示的是高级、高等的意思，冒险的单词是Adventure，有一些区别。

广州读者赵黔思：

请问GBA SP的电池可以取下来吗，手机的也是锂电池，不也可以取下来吗？

答：GBA SP的电池部分是固化在主机上的，但是也可以取下来更换，不过并不鼓励玩家手动去更换，如果在这方面遇到问题最好将主机拿到专门的维修中心处理。

天津读者李建明：

请问市面上的GBA SP保护包好用吗，能否推荐几款？

答：GBA SP的设计本身就已经经过任天堂官方的各项保护测验，所以大家完全不必担心主机会由于不经意的失误而严重损坏（只要不是刻意地去破坏一般都没大问题），市面上的保护袋非常多，一般很难找到官方的产品，我们没有这方面的经验所以不好妄自给大家下定论。游戏机本身就是消费品，损耗在所难免，不必太在意。

徐州读者周明格：

请问GBA上是否真的出现过风扇这种周边？

答：完全没有的事，上期的漫画是小编们自己恶搞想出来的，大家可千万不要当真啊。况且GBA的发热量又不大，要那东西做什么？如果GBA真工作到需要风扇的地步，将是一个非常恐怖的现象，拿着一个震动不停的GBA，想必谁都没有心思静下来玩游戏吧。

上海读者张琪：

为什么我在用GBA Link烧录游戏的时候光驱会响个不停？

答：这个问题确实很难回答，一个可能就是烧录用的Rom是在光盘上的。不过在载入了Rom开始烧录之后是不再需要从光驱中读取数据了的。具体的问题可以到GBA Link的网站或论坛去看看，没准会有答案。

上海读者罗剑：

请问国内有网站提供GBA游戏的手机铃声下载吗？

答：目前来说没有，不过今后肯定会出现的。

贵州读者熊尚阳：

GBA上有《街霸》吗，好玩吗，有几代？

答：GBA上一共推出过两部《街头霸王》，分别是以“《SF2》系列”的巅峰之作《SSF2X》为基础移植过来的《街头霸王2X 复仇》，以及以《少年街霸3》为基础移植的《少年街霸3 UPER》。《街头霸王2X 复仇》属于GBA上较早的格斗游戏移植作品，保留了原作的打击感基础上将按键数量降低以适应GBA的操作，初期比较难适应。后者属于较为成熟的移植作品，游戏的节奏、爽快感、招式的完美度等要素都做得非常好，CAPCOM在GBA上能够做出这种程度的《少年街霸3》让很多人都为之震惊。

北京读者孙阳：

听说GBA SP的按键不适合于玩格斗游戏，是真的吗？

答：这种说法是没有根据的，如果你只是一个普通的玩家，而不是格斗游戏的发烧友，GBA SP的方向键在玩格斗游戏的时候并不会让你感到非常的不适。像SF、KOF等游戏在GBA上都有几作，并未见到玩家投诉游戏的操作感由于按键的问题有所折扣。

不过在购买主机的时候用一些格斗游戏来试验方向键的连携感是不错的方法。

四川读者唐建松：

请问GBA上的《银河战士》一共有几作，贵刊在上期刊登了相关的文章后让我十分感兴趣，现在非常想了解这个游戏相关的东西。

答：《银河战士》在国内一向火不起来，但它确实是非常出色的游戏，在任天堂的所有主机上都有推出。GBA上的《银河战士》目前只有两作，分别是2003年的《银河战士 融合》和2004年的《银河战士 初始任务》。如果大家对该游戏的相关非常感兴趣的话，我们会在今后加大力度提供更多相关的文章和情报。

江苏读者陈俊：

请问GBA上出过《魔兽》吗，很想玩耶。

答：没有出过，好像也没听说过要出……

江苏读者李韧彬：

请问掌机地带杂志卖GBA和烧录卡吗？

答：目前尚未涉及这方面的业务，不过我们今后会提供电玩店和相关烧录卡厂商的联系方式以方便大家购买。

[较多读者反映]最近贵刊错别字大有抬头之势，校对不用心啊！

回应：校对要加强，老编已经把校对编辑狠狠的批了一下午：难道要掌机地带改名叫别字地带吗？话是说得重了点，不过这问题可小看不得，注意，一定会注意！

[较多读者反映]回函卡中的调查"文"卷应该是"问"卷，这么大的错误居然没有人发现？

老编：都给我过来，（众小编齐声：）对--不--起！读者的眼睛都是雪亮的，小编们游戏玩太多了眼睛都有不同程度近视，但这个问题不能用近视来敷衍！

老编再一次气冲冲的走了，还好没有扣工资……

哈尔滨读者刘风华：

贵刊的文章内容着实不错，就是排版方面显得不够专业，举个例子说杂志边缘总有一些不协调的线条，显得零乱。

雪晴：这是我们的排版和印刷厂的问题，两方面磨合得不好还请大家见谅，今后我们会根据读者的意见加以改进，更是欢迎多一些这方面的建议。

天津读者炎帝[读者强烈要求用笔名]：

我发觉你们的杂志根本没有《口袋妖怪》的内容，作为一本掌机杂志怎能少了这样一个重要的主题？

雪晴：疏忽疏忽！没有"口袋"叫什么掌机！确实杂志的栏目和文章的构架目前还不成熟，需要读者的鞭策和指正，希望这期的口袋文章大家会希望。

厦门读者李胜：

杂志改为32开了，高兴呀！希望能够多报道一些新闻和小道消息！

雪晴：现在掌机的东西太多了，今年E3中最大的一块就是两台天王级掌机的正面对抗，每天出现在网络上的掌机新闻更是数不胜数。别说读者了，我们的小编们都想了解更多这方面的新闻，要更加努力哦！

广州小朋友王毅：

为什么你们的碟拿回去放不了咧，骗人嘛？

雪晴：这位小读者该不会是把电脑光碟放到VCD里面看了吧……这个，怪我们的编辑同志们没有说清楚，杂志附带的光盘是要放到电脑光驱里面才能够看到里面的内容的，VCD是放不出来的。

表扬信两封选择刊登[小编：表扬也是我们的动力嘛]

湖南读者周春发（名字中的第二个字有涂改痕迹，经常给人签名签惯了吧……）

有了《模拟与游戏》的经验积累，掌机地带正在向着知识性与娱乐性双向发展，这是国内大多数游戏杂志所没有做到的。

北京读者熊和

改版以后的杂志比以前好了很多，感觉内容也充实了不少。本期有很多不错的文章，比如掌机制造、掌机模拟特区、掌机硬件大观这几个栏目的文章都非常好，希望今后能继续保持。

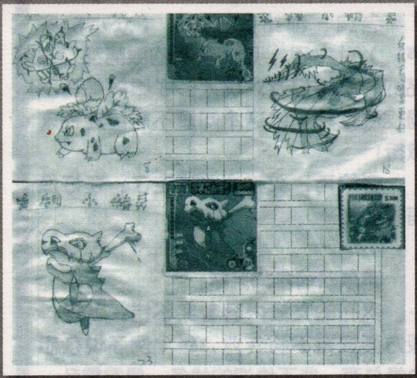
呼吁：Need More Suport!!!

本期画廊刊登来自北京和广东的两位热心读者寄来的游戏手绘画，这两位读者除了获得本期杂志一本以外，还将得到128M GBA Link烧录套装一套。各位身怀绝技的看官们，赶快拿出自己的看家本领投稿过来吧，好的文章、绘画，都有机会中大奖哦。



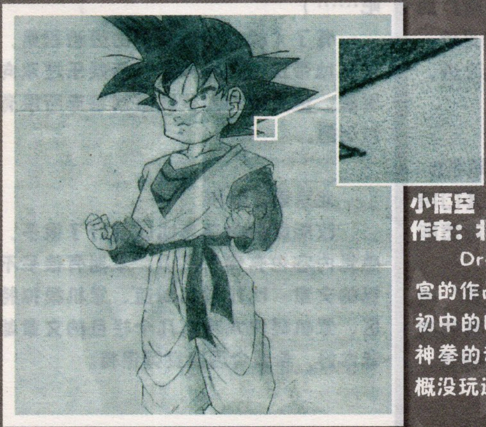
口袋妖怪-炎帝
作者：广东 傲翼

Dream Lan：口袋妖怪中最有个性的怪兽之一，其刚毅的性格在图中表现得十分不错，就是炎帝的第三只脚（后腿？说什么呢……）骨架和空间构成有缺陷。



口袋妖怪-贴纸临摹
作者：广东 傲翼

Dream Lan：作者的临摹功力不错，很多人小时候都有临摹的习惯和经历，作者还特意指出某一幅图片倒过来看比较好，看来是这方面的行家了。（美编：加强锻炼一下速写有不错的发展）



美编：不知道为什么我们拿到的纸会有那名多点杂点，好像又不是铅笔粉末，难道是纸发霉 >o<

小悟空
作者：北京 金鑫

Dream Lan：差点就被老编打入冷宫的作品，好在DL小时候练过守门员。初中的时候最喜欢画的就是龙珠和北斗神拳的动画。什么？与游戏无关？你大概没玩过GBA的《悟空斗剧》吧。

有些话 还是得说说

第四期是我们收到反馈意见最多的一期，不管是好的意见还是坏的批评，善意的还是恶意的，小编们都毕恭毕敬的看了一遍，打是亲骂是爱，责之切爱之深嘛。

更为宝贵的是，我们发现了不少才华横溢的读者，本期选登的几期交流文章便是从中选出的。在这期间编辑们曾一度不知道如何取舍，在截稿后，我们接到了一位读者为杂志精心编写的一首“丁香花”，由于才疏学浅加上时间仓促所以没有赶上，罪过罪过……

许多读者来信中的字体都一度让编辑部自称书法大师的微风君汗颜，看来我们太迷恋游戏还是失去了一些东西的。而很多来信更是在信封的各个角落画上了各种游戏的人物、图案、标致等等元素，让从事排版的美工从中得到了不少的灵感。记得最清楚的是一位读者（信被Cotolo厕上的时候看掉了，绝对不是用来……）表示了对之前文章中对游戏王评价的极度不满，并发表了大量自己独到的见解，还画了一个游戏王的头像在上面，十分形象（C君啊，那可不是FF7的克劳德！）

一封厚厚的来信，信封上的地址赫然打着“三峡工程施工指挥部”！令我们拆信的时候都小心翼翼，上级来指导了--这位朋友随信打了一篇很长的WARIO回顾（原来还以为是上级的批文呢……），目前已经放在待选文章中了，有消息我们会通知您的。

很多读者反映我们的回函卡做得太过死板，很多想了解到的东西和想说的话无法完全知晓和表达，还特意手动贴了一张信纸加长了回函的利用空间，写了长长一段的建议信，这些我们都看在眼里，感激在心里。

交流空间 开通

许多读者来信都希望杂志建立一个可以提供给大家互相交流的空间，雪晴也很清楚交流是多么地重要（我的牧场女孩版卡了，这里编辑部的坏GG硬是不告诉我怎么过-_-），于是交流地带就应运而生，在回函卡上玩家们可以填写个人信息和喜欢的游戏，以及在哪个游戏攻关中需要帮忙的问题，即使这里的坏GG不回答我们，依靠广大读者的力量也能为大家解决问题。为了让这块更具我们杂志特色，负责光盘的微风GG将在下期开始于光盘上开通读者交流块，大家可以把自己的心得、录像等内容发给我们，让广大读者分享自己的成果，也可以点播自己喜欢的内容哦！

读者投票

本期投票内容：

最受期待移植的GBA游戏

本次小编们按自己的想法选了十个游戏，大家也可以把自己希望的游戏通过回信写给我们，下期将公布投票结果，和结果相符的读者将免费获得新一期《掌机地带》杂志，数量不限哦！

- **《火焰纹章 纹章之谜》**
- **《最终幻想7 Advance》**
- **《圣剑传说3》**
- **《皇家骑士团1》**
- **《第3次超级机械人大战》**
- **《浪漫沙加2》**
- **《勇者斗恶龙6》**
- **《时空之旅》**
- **《三国志英杰传》**
- **《灵魂与剑》**
- **《荒野兵器》**

读者来信精彩语录选

读者建议精选

1、开通针对各大著名系列游戏的相应的栏目，例如《口袋妖怪》专栏、《火焰纹章》专栏、《牧场物语》专栏等。

2、开办交友栏目，让各地的玩家能够通过杂志得到对方的信息，建立庞大的掌机玩家群体。

3、在光盘上设计电子回函，让读者在电脑上直接点击就能够通过电子信箱回信。

下期精彩文章预览：

- 全力打造《FFTA》最强人物
- 幻想的进化源于原点-最终幻想1+2完全攻略
- 神奇天鹅如何神奇-Wonder Swan系列特辑
- GBA模拟黄金之路-记GBA模拟器VBA的辉煌三年
- 挖掘GBA的潜力-GBA上的模拟器

本期GBA Rom中英文对照

Rom格式：编号 - 游戏英文名 (语种).zip

游戏类型
ACT=动作类游戏
ARPG=动作角色扮演类游戏
AVG=冒险类游戏
CAG=卡片类游戏
ECT=其他种类游戏
FTG=格斗类游戏
FPS=第一人称射击类游戏
MOV=电影视频
PUZ=益智类游戏
RCG=赛车类游戏
RPG=角色扮演类游戏
RTS=即时战略游戏
SLG=战略类游戏
SRPG=战略角色扮演类游戏
SPG=体育类游戏
STG=射击类游戏
TAB=桌面类游戏
TCG=育成类游戏

语种对应
C=China（中国）
E=Europe（欧洲）
F=France（法国）
G=Germany（德国）
I=Italy（意大利）
J=Japan（日本）
M=Multi（多语种）
S=Spain（西班牙）
U=USA（美国）



容量大小
16=16 Mbits（PC上未压缩存储容量2M）
32=32 Mbits（PC上未压缩存储容量4M）
64=64 Mbits（PC上未压缩存储容量8M）
128=128 Mbits（PC上未压缩存储容量16M）
256=256 Mbits（PC上未压缩存储容量32M）

编号	中文名	类型		容量
1461	库洛魔法使	AVG		128
1462	绝体绝命老爷子2	RPG		64
1463	宇宙学院	AVG		64
1464	光临咖啡厅	AVG		64
1465	英雄萨姆A	FPS		64
1466	大满贯保龄球	SPG		32
1467	数码怪兽赛车5	RCG		64
1468	坍塌方块2	TAB		32
1469	火影忍者-最强忍者大集结2	ACT		64
1470	光明力量-暗黑龙的复活	SRPG		128
1471	指环王-国王归来	ARPG		128
1472	西林怪兽足球	TCG		128
1473	网球王子-时尚之银	SPG		256
1474	网球王子-光荣之金	SPG		256
1475	3D眼镜传说	ACT		64
1476	海贼王-七岛大秘宝	ARPG		64
1477	史瑞克2	ACT		64
1478	除魔猎人范海辛	AVG		32
1479	蜡笔小新-电影乐园大冒险	ACT		128
1480	英雄萨姆	FPS		64
1481	钢铁帝国	STG		32
1482	机动战士高达SEED-朋友、你和战场	ARPG		64
1483	我们的太阳-太阳在你手中	ARPG		128
1484	除魔猎人范海辛	AVG		32
1485	超级海绵第1卷	MOV		256
1486	超级海绵第2卷	MOV		256
1487	反斗家族第2卷	MOV		256
1488	007-所有或一无所有	ACT		64
1489	马里奥对大金刚	ACT		128
1490	索尼克A3	ACT		128
1491	Q版赛车	RCG		32
1492	任天堂FC珍藏游戏系列-兵蜂	STG		32
1493	任天堂FC珍藏游戏系列-气球岛	ACT		32
1494	任天堂FC珍藏游戏系列-魔界村	ACT		32
1495	任天堂FC珍藏游戏系列马里奥兄弟	ACT		32
1496	任天堂FC珍藏游戏系列-叮当	ACT		32

编号	中文名	类型		容量
1497	任天堂FC珍藏游戏系列-大盗伍佑卫门	ACT		32
1498	任天堂FC珍藏游戏系列-高桥名人的冒险岛	ACT		32
1499	任天堂FC珍藏游戏系列-接龙	ACT		32
1500	任天堂FC珍藏游戏系列-马里奥医生	PUZ		32
1501	任天堂FC珍藏游戏系列-拆屋工	ACT		32
1502	热血物语EX	ACT		32
1503	哈利波特-阿兹卡班的逃犯	AVG		128
1504	东京魔人学园 符咒封录	CAG		128
1505	GBA视频-小冒险家朵拉第一卷	MOV		256
1506	口袋方块	PUZ		32
1507	GBA视频-索尼克X第一卷	MOV		256
1508	F-Zero GP传说	RCG		128
1509	古惑狼-暴跳的罗彼德	ACT		128
1510	斯派罗-阴谋的本质	ACT		128
1511	角斗士-永恒的传说	CAG		64
1512	任天堂FC珍藏游戏系列-塞尔达传说	RPG		8
1513	索尼克战斗	ACT		128
1514	任天堂FC珍藏游戏系列-超级马里奥	ACT		8
1515	GBA视频-草莓味脆饼第一卷	MOV		256
1516	任天堂FC珍藏游戏系列-炸弹人	ACT		8
1517	任天堂FC珍藏游戏系列-超级电单车	SPG		8
1518	任天堂FC珍藏游戏系列-铁板阵	STG		8
1519	任天堂FC珍藏游戏系列-吃豆	ACT		8
1520	任天堂FC珍藏游戏系列-敲冰块	ACT		8
1521	任天堂FC珍藏游戏系列-大金刚	ACT		8
1522	GBA视频-反斗家族第一卷	MOV		256
1523	终极扑克	PUZ		64
1524	GBA视频-成长第一卷	MOV		256
1525	加加小丸传承记	ACT		32
1526	马里奥对大金刚	ACT		128
1527	银河战士-初始任务	ACT		64
1528	荣誉勋章	FPS		64
1529	矿山大冒险	ACT		64
1530	光明力量-暗黑龙的复活	SRPG		128
1531	米奇的口袋胜地	ACT		32
1532	瓦力欧寻宝记	ACT		64

编号	中文名	类型		容量
1533	疯狂城堡里的伍迪佩克	ACT		32
1534	XS摩托	RCG		32
1535	雷电赛车	RCG		32
1536	索尼克A3	ACT		128
1537	阿斯特里克斯和欧贝里克斯	AVG		64
1538	史瑞克2	ACT		64
1539	秘密特工巴比-皇家珠宝任务	ACT		32
1540	大金刚王国2	ACT		64
1541	索尼克A3	ACT		128
1542	斯派罗融合	ACT		128
1543	古惑狼融合	ACT		128
1544	马里奥高尔夫A	SPG		128
1545	特鲁尼克大冒险3-不可思议的迷宫	AVG		128
1546	哈利波特-阿兹卡班的逃犯	AVG		128
1547	超级中国人1+2	ACT		32
1548	龙珠Z-超音速勇士	FTG		128
1549	口袋妖怪电影第一卷	MOV		256
1550	口袋妖怪电影第二卷	MOV		256

掌机游戏7月新作发售列表

GBA GAME BOY ADVANCE

发售日	原名（括号内为译名）	制作厂商	游戏类型
1	スーパードンキーコング2 (超级大金刚2)	NINTENDO	ACT
13	Ice Nine (冰之九)	BAM!	STG
	とっとこハム太郎　ハムハムスポーツ (与哈姆太郎在一起 哈姆哈姆运动会)	NINTENDO	SPG
	モンスターサマナー (怪兽召唤使)	ERTAIN	SRPG
15	Final Fantasy I&II Advance (最终幻想I&II Advance)	SQUARE-ENIX	RPG
	わがまま☆フェアリーミルモでポン！梦のカケラ (任性妖精米尔莫☆梦之碎片)	KONAMI	AVG
	かいけつゾロリとまほうのゆうえんち　お姫样をすくえ (怪杰苏洛利与魔法游乐场 公主救出)	BANDAI	ACT
	でじこミュニケーション2（にょ）打倒！ブラックゲマゲマ团 (Degiko通信2 打倒！Black GemaGema团)	BROCCOLI	未明

GBA GAME BOY ADVANCE

发售日	原名（括号内为译名）	制作厂商	游戏类型
16	绝体绝命でんぢゃらすじーさん痛～怒りのおしおきブルース～ （绝体绝命 危险的老爷爷～愤怒的惩罚蓝调）	KIDS STATION	ACT
	金色のガッシュベル！！魔界のブックマーク （金色卡修 魔界的书签）	BANPRESTO	ACT
22	Get Rider！アムドライバー 闪光のヒーロー诞生 （武装特骑 闪光英雄诞生）	KONAMI	ACT
	コロッケ！4 バンクの森の守护神 （克洛凯！4 万苦之森的守护神）	KONAMI	ACT
	续ボクらの太阳～太阳少年ジャンゴ～ （我们的太阳续2 太阳少年强哥）	KONAMI	ARPG
	学校の怪谈アドバンス～百妖箱の封印～ （学校之怪谈Advance 百妖箱的封印）	TDK CORE	AVG
	钢の炼金术师 想い出の奏鸣曲 （钢之炼金术士 想出的奏鸣曲）	BANDAI	RPG
23	DragonballZ the legacy of gokuII International （龙珠Z 悟空遗产 国际版）	BANPRESTO	ARPG
24	ぷよぷよフィーバー （噗哟噗哟狂热版）	SEGA	PUZ
29	ドンちゃんパズル 花火でドーン！アドバンス （花火谜题 花火绽放Adavance）	ARUZE	PUZ
	花火百景アドバンス （花火百景进化版）	ARUZE	ETC
	パワプロクンポケット1&2 （力量口袋职业棒球1&2）	KONAMI	SPG
	レジエンズ 更る试练の鸟 （传说 苏醒的试练之岛）	BANDAI	未明
30	Catwoman （猫女）	EA	ACT

N-GAGE

发售日	原名（括号内为译名）	制作厂商	游戏类型
27	Bomberman （炸弹人）	HUDSON	ACT
	Crash Nitro Kart （古惑狼赛车）	Vivendi Universal	RAC
预定	Alien Front （异型前线）	SEGA	FPS
	Spider-Man 2 （蜘蛛侠2）	Backbone Entertainment	ACT
	Virtua Cop （VR特警）	SEGA	FPS/ACT

中奖名单

头等奖 ？
毛流业
海南省海口市东湖里13号
邮编：570203

256m
张之远
天津市河东区金堂南里4-6-101
邮编：300160

128m
黄恩念
广东省珠海市香洲区双竹街72栋1单元601房
邮编：519001

128m
金鑫
北京市海淀区西三环北路87号(昕格世纪复印中心)
邮编：100089

128m
左丰芹
山东省轻工业学院84#信箱
邮编：250110

烧写器
杨寅明
云南省昆明市学府路师大五华实验中学高二四班
邮编：-

烧写器
任永鹏
江苏省徐州中国矿业大学环境科学02-1班
邮编：221008

烧写器
周春发
湖南省衡阳市珠晖区16村41号
邮编：421000

烧写器
吴顺礼
宁夏银川新市区地矿局地矿处
邮编：750021

烧写器
熊和
北京市海淀区知春路29号大运村公寓2号楼1504A
邮编：100083

月月有惊喜 期期有奖送
GBA Link烧录套装大赠送
奖品多多 送完为止
尽情倾吐您的掌机情缘
尽情诉说您的掌上旅程
游戏 模拟 烧录 一个都不能少

掌机地带
POCKET ZONE
THE MAGAZINE FOR POCKET GAME
WWW.EMU-ZONE.ORG

本期抽奖得到了GBA Link方面的大力支持
头等奖获得者将得到GBA Link
最新开发的???系列产品一套
希望大家多多支持、购买GBA Link烧录系统
并将使用心得积极地反馈给我们
这将有助于您获得今后的大奖



GBALink烧录器USB版强势出击
超酷便携 风速烧写 随心所欲DIY

1.烧写速度特快。对于ZIP系列卡带，烧写满256M的数据仅需4分26秒，平均每烧写64M仅需67秒。
2.体积小巧，外形超酷。
3.使用方便，支持热插拔。
4.支持自己改造的FLASH卡带。
5.支持以前并口版的所有功能，比如：不插卡带，上传不大于2M的游戏。
6.性能提升，价格不变。



GBA Link


POCKET ZON
等了那么久……你变了没有……
双光盘
RMB
13
元